LÍDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS



58

BIMESTRAL • 400 Pts



LA FANTASIA

IX jornades

Jocs de rol, simulació i cartes

11, 12 i 13 d' abril
1 9 9 7

BARCELONA *Cotxeres de Sants* *Carrer de Sants 79*







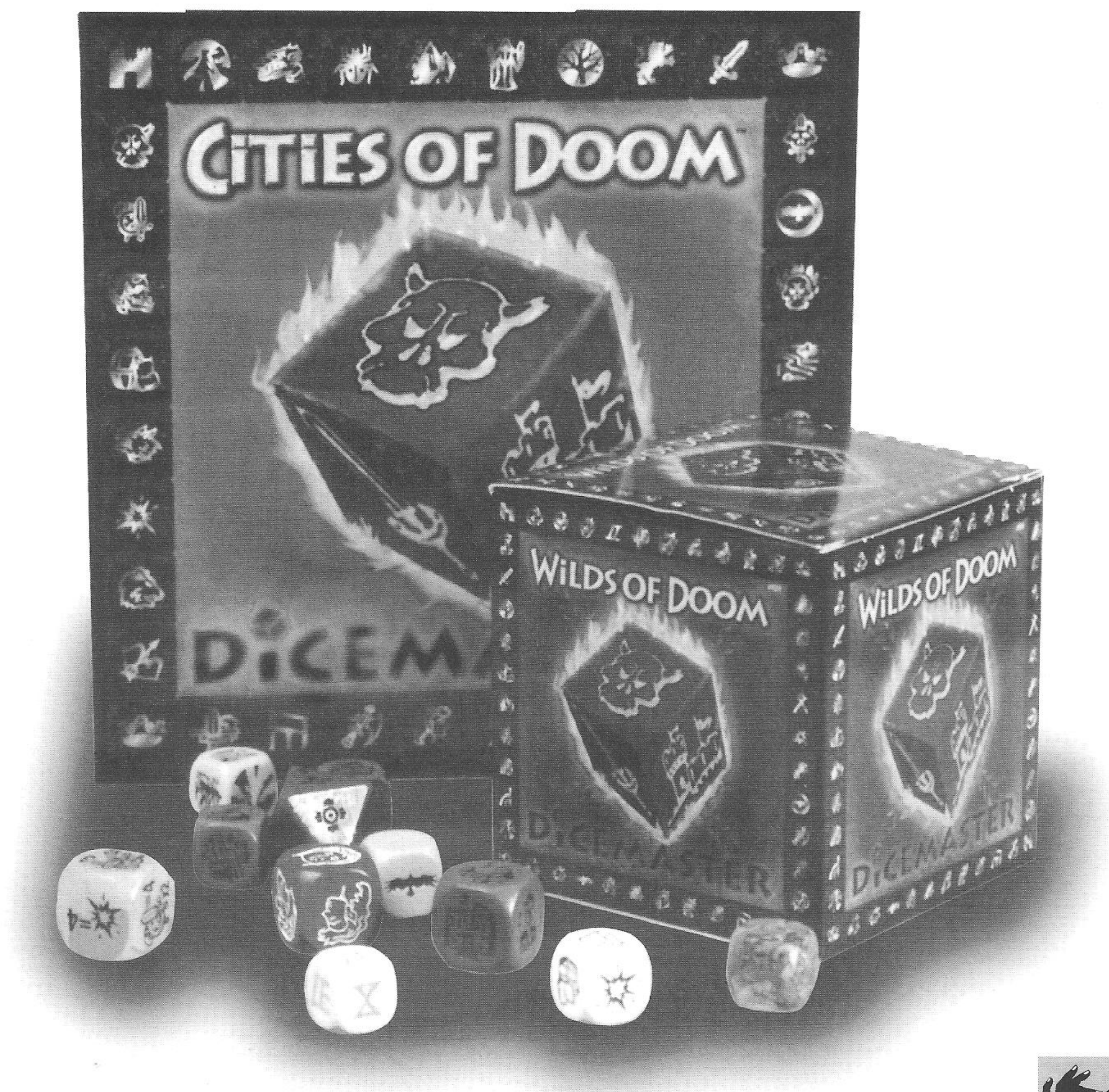
DICEMASTER

REGLAS DE JUEGO EN CASTELLANO

CITIES OF DOOM: 32 DADOS Y REGLAS

WILDS OF DOOM: 26 DADOS

DOOM CUBES: 8 DADOS COLECCIONABLES



JOC Internacional. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España
*info*JOC T. (93) 345 85 65 - E-mail: joc.internacional@bcn.servicom.es

JOC INTERNACIONAL

sumario

MARZO 1997

LIDER

58

















Edita EDILUDIC
Francesc Matas Salla, *presidente*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
Mª Asunción Vilà Planas, *secretaria*
José Lopez Jara, Javier Gómez Márquez,
Eduard García Castro, *vocales*

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Alento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Garea

Portada
Álex Fernández

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
Armand Zoroa, Eduard García,
Salvador Tintoré, Eugenio Osorio,
Alex Fernández, Joaquín Ruiz,
Jordi Carrión, Pablo Veiga, Marta López,
Teófilo Hurado

Redacción y Administración
c/. Recaredo, 2, local 20 - 08037 Barcelona

Composición y maqueta
Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Imprime
Hurope, S.L. – Recared, 2 - Barcelona

Suscripciones
Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

Publicidad
Olga Obiols
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

Distribuye
JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

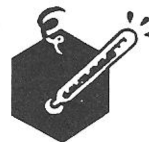
D.L.
B-8358-1986

Tiraje
10.000 ejemplares

N.º de suscriptores
1.973

Edición Argentina
Dirección Alejandro Fernández
Redactor Jefe Mónica Torres
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.



agenda

Oviedo, 21 de marzo

TORNEO DE MAGIC

Hotel de Asociaciones Juveniles Campo de los Patos, c/Campo de los Patos 8.
Organiza Exploradores del Averno.
Información: i1640632@petra.euitio.uniovi.es

Oviedo, 21 al 23 de marzo

ROLEA 97

Primeras jornadas de rol organizadas por el club Exploradores del Averno.
Información: i1640632@petra.euitio.uniovi.es

Vigo, 26 y 27 de marzo

CAMPEONATO DE AQUELARRE

AAVV Val do Fragoso, frente a Estadio Balaídos.
Organiza Asociación Xuvenil Lúdico-Cultural Os/As Irmandiños/as.
Además del campeonato de *Aquelarre*, se realizarán partidas de demostración e iniciación de otros juegos. Entrada libre.

Madrid, 30 de marzo

XI OPEN DE MADRID DE MAGIC

Organiza Distrimagen.
Interesados en obtener más información o inscribirse, telefonear a (91)388.72.82.

París, 11 al 13 de abril

MAGIC PRO TOUR

Cirque d'Hiver-Bouglione (circo de París construido en el siglo XIX).

Barcelona, 11, 12 y 13 de abril

DIA DE JOC

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.
Organiza Dia de JOC-Lúdic3 con el patrocinio de JOC Internacional.
Jornadas de juegos de rol, cartas y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.
Para más información, teléfono (93)451.42.11

Madrid, 12 y 13 de abril

II JORNADAS LOVECRAFT Y EL TERROR CÓSMICO

Librería El Aventurero, c/Toledo 15-17, junto a la Plaza Mayor.
Organizan Los Diletantes de Lovecraft.
Exposición de material sobre el escritor, iniciación al rol y a las cartas, proyección de la película "Historias del Necronomicón".
Mas información, escribir a Los Diletantes de Lovecraft, c/Canario 12, 3° B, 28.904 Getafe (Madrid).

Las Rozas (Madrid), 19 y 20 de abril

TALAZBRÁGOLES 97

Montseny, 26 y 27 de abril

ROL EN VIVO FANTÁSTICO-MEDIEVAL

Organiza Yggdrasil.
Rol en vivo arbitrado con el sistema de Espada y Brujería, para unas 40 personas, que se desarrollará en el Montseny.
Para más información, llamar al (909) 75.43.38 (Francesc).

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 20 de abril a LIDER, c/ Recaredo 2, local 20, 08.005 Barcelona.

lidernet

Ya podéis contactar con nosotros a través de Internet

Nuestra dirección es

revista_lider@redestb.es

Esperamos vuestros mensajes y comentarios acerca de nuestros contenidos, así como vuestras colaboraciones y sugerencias acerca de temas que podríamos tratar.

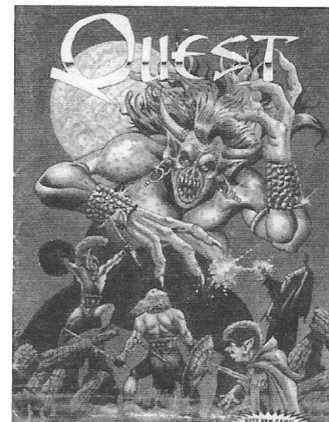
novedades nacionales

CRONÓPOLIS

Para los próximos *Dia de JOC* piensan presentar como novedad *Duce*, campaña para *Comandos de Guerra* centrada en la campaña de Italia que consta de 10 módulos. También tienen previsto presentar un nuevo título de la línea de *Superhéroes Inc.*, aunque aún no están seguros de si será *Tierra de Héroes*, suplemento centrado en los USA, o *Crossover 2*.

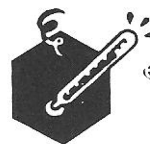
DRAGONMANÍA

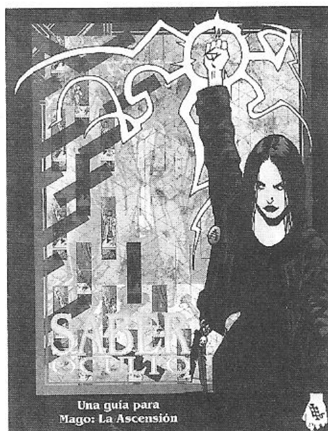
Ya han empezado las partidas de *Quest*, juego por correo de ambientación medieval-fantástica. Coincidiendo con este hecho, ha aparecido el primer número de *Dragonmanía News*, boletín para mantener informados a los jugadores. Si quieres puedes escribirles a c/ Santa Ana, 16, 08950 Esplugues (Barcelona).



LA FACTORÍA

Ya tienes a tu disposición las pantallas para *Mago*, que van acompañadas de *El Saber Oculto*, un libro de una 80 páginas. En esta empresa están muy contentos con las ventas de *Mago*, ya que España es el único país en que se ha traducido este juego. Por el momento se está vendiendo al nivel de *Hombre Lobo*. Por otra parte el siguiente título en traducir de la línea *Storyteller* será seguramente *Wraith*, aunque no aparecerá hasta después del verano. Y otra noticia es que el siguiente





número de *Urza* incluirá un cuadernillo central de 4 páginas dedicada al rol, que llevará por nombre *2d10*.

Para marzo está previsto que aparezca *Mundo de Tinieblas*, explicación genérica del mundo en que transcurren los juegos del sistema narrativo. Esta traducción se ha realizado a partir de la segunda edición americana. Para este mismo mes debería aparecer la pantalla de *Vampiro: Edad Oscura*. Entre marzo y abril está previsto que salga a la venta *El Libro de las Capillas* de *Mago*, que detalla lugares de encuentro de los magos dispersos por todo el mundo.

En abril debería ver la luz *La Última Cena*, suplemento para *Vampiro*. Es el primer título de la división *Black Dog*, centrada en productos para adultos, que se traducirá al castellano. También para *Dia de JOC* tienen planificado ofrecerte *Cthulhupunk*, título de *GURPS* que aúna elementos de *Cyberpunk* con el universo de Lovecraft.

En mayo planean ofrecerte *Alianza Oscura: Vancouver*, un libro pensado para *Hombre Lobo* que te permitirá ambientar tu campaña en esa ciudad del Canadá, aunque también es perfectamente válido para *Vampiro*. En este mismo mes deberían ver la luz *Tecnocracia Progenitores* para *Mago* y la *Guía de los Secretos del Narrador* de *Vampiro: Edad Oscura*.

Antes del verano anuncian la aparición de *Proyecto Atardecer* (aventura para *Hombre Lobo*) y *La Inquisición* (título de *Vampiro* que se inscribe dentro de la línea de *Cazadores Cazados*).

FARSA'S WAGON

Debido a la gran acogida que han recibido *"As Belas Figurinhas"* (que ha sorprendido hasta a la misma empresa), *FW* está preparando otra serie con nuevas piezas completamente nuevas, esculpidas por el mismo artista que las primeras. Ya parece casi seguro que algunos de los implicados serán El Padre Merryn, un Memonio, Drácula, Doctor X-Traño, Liquideitor y los nuevos modelitos de primavera-verano de Fanhunters y Tintín Macutes.

En breve (si es que no ha salido ya) tendrás a tu disposición *Barnacity Tales*, recopilación de módulos de *Fanhunter*. Para *Dia de JOC* nos anuncian las pantallas de *Invasores*, así como la presentación (aunque no están seguros de que esté listo para la venta) de *Fanhunter Batallitas*, reglamento para figuras en el universo de *Fanhunter*. Para más adelante preparan un módulo de *Invasores*, su wargame ambientado en *Fanhunter Battle for Montjuic*, y su juego de cartas coleccionables.

Si quieres contactar con ellos puedes dirigirte a su página web. La dirección es http://intercom.es/xavisdog/INDEX.HM. Han puesto en marcha un concurso entre todos aquellos que la visiten.

FOURNIER

Nos comunican que han agotado la ampliación *Enigmas de la Ira* para su juego de cartas coleccionables *La Ira del Dragón*. Por lo que respecta a *The X-Files*, del que son distribuidores en exclusiva para toda Europa, nos comentan que se está preparando una segunda edición para junio.

JOC INTERNACIONAL

Ya tienes a tu disposición *Espacio Paralelo*, una aventura para *Star Wars*. En marzo debería aparecer *Selenim*, suplemento de *Nephilim*, aunque puede jugarse también por si mismo. Describe los 5 tipos de selenims asociados a los 5 elementos del pentágono (Tierra, Agua, Aire, Fuego y la Luna), que se citan en *Nephilim*. Para *Dia*





comunikado

El frío de la noche me calaba los huesos mientras me acercaba sigilosamente al edificio. El callejón estaba desierto y sólo la débil luz de una farola iluminaba la escena. Llegué hasta la puerta trasera sintiendo el sudor en mi frente y los nervios a flor de piel. Mi mano enguantada se acercó al pomo mientras mi corazón parecía desbocarse. ¿Cómo había reunido el valor para llegar hasta este punto? ¿Quizás fue la furia que me embargó cuando cayeron mis últimos amigos? Aún recuerdo sus miradas, extraviadas, perdidas, sus mentes ocupadas en un solo objetivo, sin capacidad para razonar en nada más. Sintiendo de nuevo la fuerza de mi decisión abrí con cuidado la puerta. No estaba cerrada. ¿Para qué? ¿Quién sería el ingenuo que se creería capaz de sobrevivir en este lugar? Con las dudas volviéndome a asaltar avancé por entre los montones de cajas, que yo sabía llenas de producto alienígena, guiándome por el sordo ruido de la maquinaria. Al final llegué a una gran zona despejada en ese inmenso almacén. Iluminado por la fría luz de los fluorescentes se hallaba la prueba de la existencia de seres extraterrestres mezclados con los humanos. Seres que habían construido la "máquina" para esclavizar y dominar a la humanidad siguiendo su pérfido y maquiavélico plan.

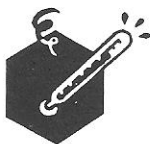
– ¡Oiga usted! ¿Qué hace aquí? Esto es propiedad privada.

– Esto... yo... sólo quería ver cómo funcionaba la imprenta.

– Ya, otro fanático ¿no? No tenéis bastante con comprar las cartas que además tenéis que venir a ver como se hacen. Venga, ya me estás saliendo de aquí ahora mismo. Y recuerda chaval, la próxima vez avisaré a la policía.

– Si señor....

Extraterrestremente vuestra.... La Redacción



de JOC, como viene siendo habitual en los últimos años, será cuando JOC centre el grueso de sus novedades roleras. Así, aparecerá *Elric*, reformulación del antiguo reglamento de *Stormbringer* y nueva aproximación del rol al mundo creado por Michael Moorcock. También verá la luz el suplemento para *Rolemaster Los Mosqueteros*, traducción del inglés *At Rapie's Point*. Otro título destacado será *Piel de Toro*, el suplemento que para *La Llamada de Cthulhu* ha ideado Ricard Ibáñez, y centrado en España. *Gorgoroth* es un nuevo título de la colección de *El Señor de los Anillos*, mientras que *El Guardián Oscuro* es la primera de las cuatro entregas que compondrán la traducción al castellano de la campaña *Dark Stryder* de *Star Wars*, y que verán la luz uno al mes, a partir de este primero que aparecerá en *Dia de JOC*.

Por lo que respecta a las cartas, para marzo esperan tener listos los sobres de las ampliaciones de *Mythos Despertar de Cthulhu* y *Leyendas del Necronomicón*, después de que en *Carta Mundi* volvieran a equivocarse y empaquetaran mezcladas en los sobres cartas de ambas expansiones. Para mayo esperan tener lista la siguiente ampliación para *SATM*, *El Ojo sin Párpado*, que permitirá jugar con el bando de los malos, y que será autojugable. Un poco antes, entre abril y mayo, tendrás a tu disposición la baraja doble de iniciación para *SATM*, para que aquellos que aún no dominan el juego vayan iniciándose en sus entresijos.

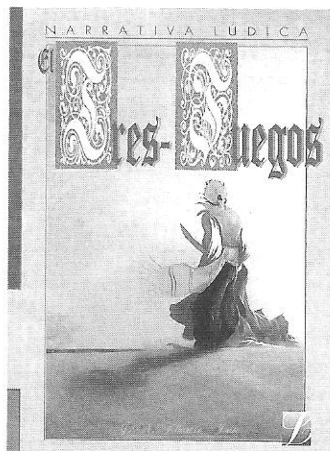
Y en un nuevo frente, el de los dados coleccionables, decir que ya tienes a tu disposición *Cities of Doom*, caja básica para *Dicemaster* que incluye 32 dados, y *Wilds of Doom*, primera ampliación (en caja) que contiene 26 dados más. Para este mes de marzo se espera poder tener listos los blisters de 8 dados con los que puedes empezar a aumentar tu colección con más de 100 dados diferentes.

KERYKION

Están preparando *Legado Mortal* para que esté listo en *Dia de JOC*. El siguiente título de la línea de *Ars Magica* que tienen previsto traducir es *El Grimorio*, aunque no verá la luz hasta principios del verano.

LUDOTECNIA

El Tres Fuegos es una interesante aventura para *Piratas!!* en la que tus PJs surcarán los mares del Caribe tras la pista del siniestro pirata Gonzalo de Gangoiti y su tesoro escondido, mientras que *Job 41.1* recoge tres aventuras de *Ragnarok* provenientes del concurso de módulos que organizaron.



M+D

Han sufrido un retraso en sus planes de publicación, pero tranquilos, porque nos han comentado que todo lo que estaba previsto que apareciera en estos primeros 2 meses del año verá la luz para *Dia de JOC*. Así, para esta fecha podrás tener *Apache de Far West*, *Maximum Metal* de *Cyberpunk*, el *Compendio de Warzone* y el número 6 de la revista *Crónicas de Warzone*. Sin embargo, no nos podían asegurar que para esta fecha estuviera listos (es posible que sea por poco) las *Guías del Hechicero* para *Kult* ni el reglamento del juego de rol *Mutant Chronicles*.

OTHENON

Nace una nueva empresa centrada exclusivamente en los juegos por correo. El primero que nos ofrecen es *¡Crisis!*, un wargame ambientado en el siglo XXII, un mundo parecido al nuestro aunque con una tecnología algo avanzada. Cada partida admite hasta a 20 jugadores que asumen el papel de cada una de las naciones presentes en el juego. La frecuencia de turnos es quincenal y el precio de cada uno de ellos (que incluyen un sobre de franqueo en destino) es de 385 pesetas. Por el momento aún no tienen dirección, aunque puedes contactar con ellos en la dirección electrónica othenon@tising.es. O puedes esperar a *Dia de JOC*, donde estarán presentes para acercarte este juego y mostrarte los que tienen en proyecto.

YGGDRASIL

Para *Dia de JOC* anuncian una expansión de *Pelotón* para la ambientación cyberpunk, que incluirá nuevas armas, ciberimplantes, ropas y armaduras de combate, así como información sobre el background y una extensa lista de bibliografía y filmografía sobre el tema.

Así mismo nos anuncian que están trabajando en el número 3 de *Kenningar*, boletín que ellos editan. Si alguien quiere recibirlo sólo tiene que pedirlo a *Yggdrasil*, Apartado de Correos 171, 08.440 Cardedeu (Barcelona), o telefonear a Francesc al 909.75.43.31.

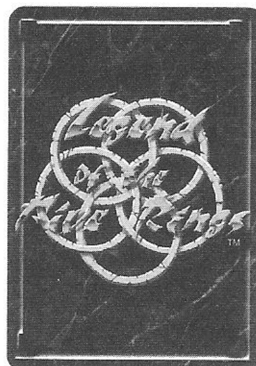
ZINCO

Ellos siguen con sus planes de publicación que ya os comentábamos en nuestro anterior número, aunque a la expectativa de ver como se resuelve la crisis por la que está pasando *TSR*. De todas maneras, esta situación sólo afecta a su línea de *AD&D*, y no a la de *Shadowrun* o *Battletech*.

novedades internacionales

ALDERAC

Siguen empleándose a fondo en su juego de cartas *Legend of the Five Rings* y en su juego de dados coleccionables de *Star Trek*. De este último vale la pena destacar la incorporación a las flotas disponibles hasta ahora (Federación y Borgs) de la flota Klingon y sus aves de presa capaces de camuflarse en el espacio, y de las temibles naves romulanas.



A.P.E.

Esta marca nos anuncia *Dark Horizon: Escape*, un juego de tablero, basado en la simulación de combates en un futuro cercano. Es para dos jugadores o equipos, uno de los cuales controla los agentes que intentan infiltrarse en un recinto, mientras el otro dirige a los Guardias que lo custodian.

AVALON HILL

Princess Ryan's Star Marines es una mezcla de juego de tablero y juego de cartas para 1 a 6 jugadores, en el que el objetivo es rescatar a la princesa del título de la Ciudadela Oscura. *Rats!*, por su parte, es un juego de tablero en el que gana el jugador que consigue infectar a 99 víctimas con la peste bubónica.

BTRC

Black Death es otro juego de tablero sobre el tema de las plagas (vaya, se ha puesto de moda). Cada jugador asume el papel de una enfermedad medieval, y el primero en contagiar a la mayor parte de Europa gana. *Guns!Guns!Guns!* y *More Guns* son dos suplementos que detallan armas con sus correspondientes estadísticas para diversos sistemas de juegos. También nos ofrecen la segunda edición de *Slag*, un sistema de combate espacial.

CHAMELEON ECLECTIC

Según anuncian a bombo y platillo, a primeros de marzo debía estar disponible *The Babylon Project*, el juego de rol basado en la serie de televisión Babylon 5. El primer suplemento del mismo estará listo pocas semanas después de que el manual básico vea la luz. El sistema de juego lo ha desarrollado *Wireframe Productions*.

CHAOSIUM

Land of Giants es un libro para *Pendragon* que nos detalla la antigua Scandia, y permite la creación de personajes del norte para usarlos en una campaña en Escandinavia. Incluye dos aventuras adaptadas de la Saga de Beowulf, un sistema de runas

CENTRAL DE JOCS

PRESENTA

LA TIERRA MEDIA JPC ™

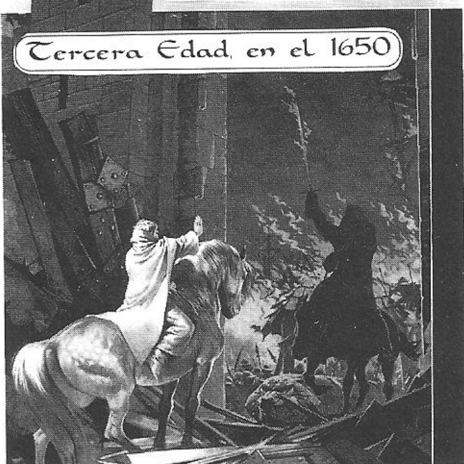
Tercera Edad, en el 1650

La Epica Lucha de J.R.R.Tolkien

"Un Anillo para gobernarlos a todos, Un Anillo para encontrarlos,
Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas"

-La comunidad del Anillo, pág 77.

LA TIERRA MEDIA



Based on THE HOBBIT™ and THE LORD OF THE RINGS™
Designed and distributed by Game Systems, Inc., Miami, FL.

Entra en las leyendas y vive con los héroes de la Tierra Media 1500 años antes de la guerra del Anillo. Manda los poderosos ejércitos de los pueblos libres contra las fuerzas del mal, o dirige las hordas de la oscuridad contra la luz. Busca e investiga los mágicos artefactos. Aprende y lanza hechizos. Utiliza la diplomacia y el espionaje. Crea tus propios personajes para que lleven a cabo tus planes o recluta a personajes de otros paises. Encuéntrate con Dragones, Balrogs, Istari y otras criaturas legendarias y héroes de la Tierra Media. Entra en esta gran aventura tu solo o con tus amigos.

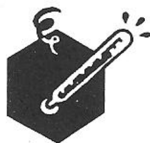
La Tierra Media Juego por Correo es una simulación de la clásica lucha entre el bien y el mal de J.R.R.Tolkien. En el juego, 10 jugadores del bien (Pueblos Libres), se enfrentan a 10 jugadores del mal (Servidores de la Oscuridad), mientras que 5 jugadores Neutrales deciden a quien apoyar.

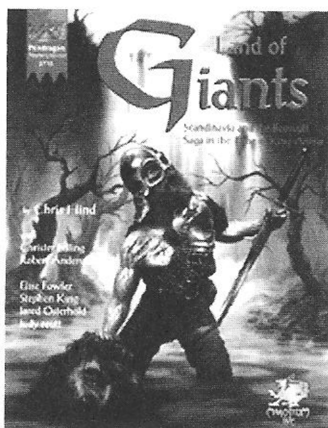
CARACTERISTICAS DE LA TIERRA MEDIA JUEGO POR CORREO

- Informes y dibujos de todos tus personajes.
- Mapa a todo color del Noroeste de la Tierra Media.
- Resultados de turnos impresos en láser.
- Creación de tus propios personajes.
- Los resultados de turnos ocupan 10-17 paginas.

Recibe 4 paginas de información gratuita llamando a:

CENTRAL DE JOCS,S.L.
C/Numancia nº112-116 08029-BARCELONA
Tel. (93) 4304183 Fax (93) 4197181





y un mapa de la región. *Cthulhu Live* es un reglamento jugar rol en vivo en el universo de Lovecraft. *Horror's Heart* es una aventura ambientada en Montreal en los años 20.

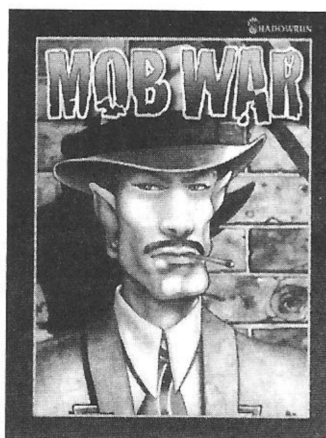
DECIPHER

Star Wars CCG - First Anthology es la primera caja especial para el juego de cartas de *Star Wars*. Contiene dos barajas de *Premiere* en borde blanco, dos sobres de *A New Hope*, dos sobres de *Hoth*, un *Jedy Pack* (sobre especial de cartas promocionales) y seis cartas raras nunca vistas, en borde blanco, que presentan futuras expansiones: *Boba Fett*, *Commander Wedge Antilles*, *Jabba's Influence*, *X-Wing Assault Squadron*, *Hit and Run* y *Death Star Assault Squadron*. Estas cartas, y un suplemento de reglas revisadas, están en una caja, dura y atractiva, que permite guardar 800 cartas.

Star Wars CCG - Dagobah, es la nueva expansión en sobres para *SWCCG*. Introduce nuevos conceptos que aportan aire fresco al juego. Aparecen en ella *Yoda*, cartas de entrenamiento Jedi, Cazarrecompensas y sus naves, nuevas armas, el Super Destructor Imperial *Executor*, Bombarderos Tie, Asteroides y localizaciones de Dagobah. Salen casi todos los cazarrecompensas, salvo *Boba Fett*, que aparecerá en la póxima expansión *Could City*. Recuerda que le puedes encontrar también en la caja *First Anthology*. *Dagobah* representa un cambio en la presentación de las expansiones de *SWCCG*. La expansión consta de 180 cartas, frente a las 162 de que constaban las anteriores. Va a salir a la venta en sobres de 9 cartas (1 rara, 3 infrecuentes y 5 comunes). Esta nueva distribución también afecta a la frecuencia de las cartas. Hay 80 cartas raras (26 de las cuales salieron en expansiones anteriores), 50 infrecuentes y 50 comunes. Esto garantiza que en cada sobre saldrá una R1 (antes encontrabas una R1 en cada tres sobres). Además, los jugadores podrán acabar sus colecciones con un 50% menos de comunes duplicadas, lo que también aumentará el valor de estas.

FASA

Para marzo nos anunciaban *Mob War*, una aventura de *Shadowrun* ambientada en Seattle, en la que el principal jefe criminal de la ciudad ha muerto y el resto de bandas pelea en las calles para hacerse con el control. En abril esperan ofrecerte *Field Manual: Free Worlds League*, un suplemento para *Battletech* con nuevas armas y mechs. Y ya en mayo tienen previsto publicar *The Blood Wood*, un suplemento para *Earthdawn* sobre los elfos del bosque.



FPG

Dark Age: The Brood es una expansión autojugable para el juego de cartas *Dark Age* que se compone de 225 cartas.

HOLISTIC

Nobles: Lords of the Known Worlds es un suplemento que te detalla las particularidades del estilo de vida de los nobles.

ICE

Blacks Ops es el primer libro genérico para el *Rolemaster Standard System*, y se centra en el mundo de las operaciones secretas y encubiertas de la actualidad, con nuevas reglas para creación de personajes, una guía para usar el *Weapon Law* en la actualidad y tres nuevos tipos de personajes, además de dos aventuras listas para jugar.

NME

Para su juego *Conspiracy X* nos ofrecen dos suplementos. El primero es la aventura *Devil and the Deep Blue Sea*, centrada en un barco desaparecido en el triángulo de las Bermudas, y el segundo es *Cryptozoology*, un estudio sobre formas de vida terrestres desconocidas, como el Yeti o el monstruo de Loch Ness.

PALLADIUM

The New West es un suplemento para *Rifts* que explora el salvaje oeste, con sus pistoleros, sus guerreros indios, sus cibercaballeros...En abril nos anuncian *The Spirit West*, un suplemento centrado en la ambientación que nos describía el anterior título del que os hablábamos, y más en concreto, en la nueva cultura india.

PINACLE

Hucksters&Hexes es un suplemento para el juego de rol *Deadlands* que nos explica con más detalle los personajes que lanzan hechizos, con un buen número de nuevos hechizos para añadir a los que aparecen en el manual básico.

PIONER

El juego de cartas coleccionables *Ani-Mayhem*, basado en las series de animación japonesas, se amplía con una expansión que se compone de 230 nuevas cartas.

SCAPEGOAT GAMES

Cry Havoc: The Washington D.C. Colony es un suplemento para el interesante juego de rol post-apocalíptico *The End*, y que detalla la enigmática ciudad de Washington, lugar del que nadie ha salido para contar qué pasa en su interior.

STEVE JACKSON GAMES

Night Music es un suplemento para *In Nomine* con un profundo tratamiento de los humanos, una guía para ambientar tus campañas y tres aventuras listas para jugar. *GURPS Reign of Steel* nos detalla un futuro sombrío en el que la humanidad debe combatir contra sus dominadores robots. *GURPS Mecha* es una guía que te ayuda a construir tus mechs.



TRI CITY GAMES

Doomsday-Y es una aventura para *Superbabes*, en el que las superheroínas deben detener los planes de la organización W.O.M.A.N., que ha decidido que los mayores problemas del mundo (guerra, discriminación, y fútbol americano profesional) son causados por los hombres.

TSR

Por una vez, lo importante no son las novedades que en gran número suele ofrecer esta marca, sino su situación económica. Aunque no ha trascendido nada por parte de la propia compañía, ésta parece pasar por graves problemas económicos, y podría deber una buena suma a una de las principales distribuidoras americanas, *Random House*. Quizás nos hallemos ante el cierre de la compañía, aunque lo más probable es que si *TSR* no halla una solución para sus problemas económicos acabe absorbida por la distribuidora, y mantenga sus actividades, aunque cambie de dueño. Por el momento, lo que si que es cierto es que la rama inglesa de la compañía, con sede en Londres y que servía a toda Europa, ha sido prácticamente desmantelada.

Y por lo que respecta a novedades, anunciaban (no sabemos si verá la luz en el plazo previsto) para marzo *Marvel Super Dice*, juego de dados coleccionables ambientado en el universo de los superhéroes de la *Marvel*. También anunciaban *The Day of Tempest*, continuación de las aventuras iniciadas en *The Dawning of a New Age* para *Dragonlance Fifth Age*, así como *Powers&Phantoms*, suplemento para *Forgotten Realms* con información sobre dioses, templos y órdenes religiosas.

WHITE WOLF

Charnel Houses of Europa: The Shoah es un suplemento para *Wraith* que aborda de manera directa y detallada el Holocausto de los judíos durante la Segunda Guerra Mundial, visto a través de los ojos de quienes perecieron en él.
Clanbook:Capadocian es un libro de clan para *Vampire: The Dark Ages*, mientras que *Euthanatos Tradition Book* nos amplia una de las tradiciones de magos para *Mage*. *Kithbook:Slaugh* nos amplia la información disponible sobre estos seres en *Changeling*.

WIZARDS OF THE COAST

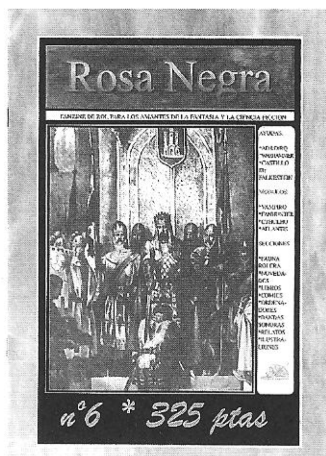


Counterstrike es la primera expansión para el JCC *Battletech*, e introduce nuevos mechs, nuevas misiones y cartas de órdenes, y nuevos pilotos y personalidades, como Adam Steiner y Ulrich Kerensky.
La esperada quinta edición de *Magic* está a punto de salir al mercado. Incluye un libreto de reglas revisado, y se compone de 400 cartas, algunas de ellas originarias de *Arabian Nights*, *Legends* y *The Dark*. Las barajas se compondrán de 60 cartas, y los sobres de 15. Así mismo, también tienen a punto la edición ilimitada de *Battletech*.
Mientras tanto, para junio anuncian *Portal*, producto pensado para introducir a los jugadores en las estrategias de *Magic* y como combinar las diferentes cartas. Incluye 2 barajas de 35 cartas, un sobre de 15 más una carta de tipo de estrategia, una guía detallada de juego y libro de reglas.

fanzines

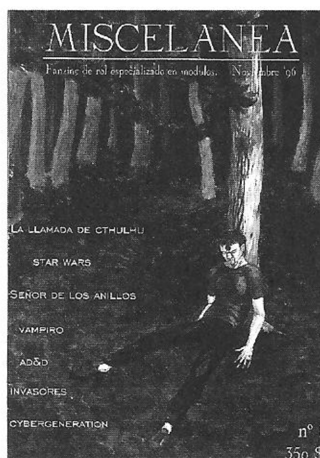
ROSA NEGRA

Nos ha llegado el número 6 de este fanzine leonés. Incluye comentarios de *Castillo de Falkenstein* y *Warhammer FRP*, un artículo sobre las obras de Orson Scott Card (*El Juego de Ender*), y módulos de *Vampiro*, *Fanhunter*, *La Llamada de Cthulhu* y *Atlantis*. Cuesta 325 pesetas y puedes pedirla a Rosa Negra (a la atención de Inma Flórez), c/Juan XXIII 6, esc III 2° Izquierda, 24.006 León.



MISCELÁNEA

Ha llegado a nuestras manos el primer número (aunque no hay que olvidar que anteriormente había aparecido un número 0) de este fanzine especializado en módulos de rol. En esta ocasión ofrece aventuras para *La Llamada de Cthulhu*, *Star Wars*, *El Señor de los Anillos*, *Vampiro*, *AD&D*, *Invasores* y *Cybergeneration*. Cuesta 350 pesetas y podéis pedirlo a Zona de Joc, c/Castelao 30, 1° 2ª, 08902 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona).



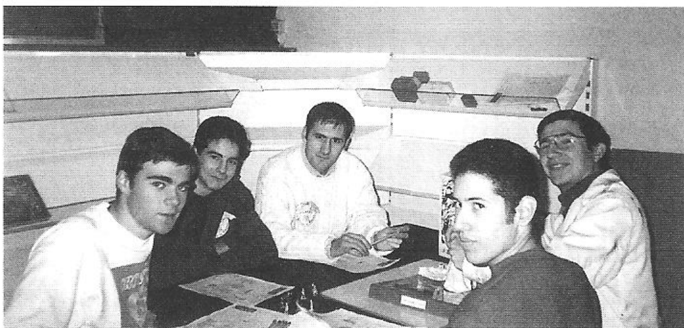
EL FOGOTH

Este fanzine nos llega desde Málaga, y contiene un módulo de *Vampiro* y otro (desbarradísimo) de *Far West*, además de un interesante cómic en el que Jesús Gil no sale demasiado bien librado. Cuesta 125 pesetas y lo podéis pedir a El Fogoth, c/La Regente 4, 1° Int. Derecha, 29.009 Málaga.

actividades

LOVECRAFT Y EL TERROR CÓSMICO

Este es el nombre de unas jornadas que el club Los Diletantes de Lovecraft organizó en la librería *El Aventurero* de Madrid el pasado noviembre. Hubo una amplia exposición de material, así como concursos e iniciación a *La Llamada de Cthulhu* y *Mythos*. Piensan organizar unas segundas jornadas el próximo mes de abril.



Los Diletantes de Lovecraft en acción.



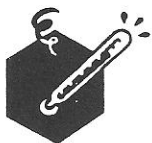
desafíos

Club En Busca de Tanelorn está interesado en **contactar** con clubs de toda España para intercambiar impresiones, módulos, ideas, etc... Interesados escribir a Fco. Javier Navio, c/Gerona 210, 2° D, 08.400 Granollers (Barcelona).
Desearía **contactar** con interesados para organizar una partida por correo de *Machiavelli*. Interesados escribir a Daniel Ruiz Caballero, Urbanización Al-Iddris bloque 2, 5° B, 11.205 Algeciras (Cádiz).
¿Te gusta *Ragnarok*? La muerte de un rico empresario ha causado efectos sospechosos en las calles donde trabajaba. Sueños extraños llevan a la gente a la locura. ¿Por qué? Interesados en jugar esta **partida por correo** escribir a Daniel Conesa, c/Monte potrero s/n, 28.500 Arganda del Rey (Madrid). Para jugar hay que enviar en el interior del sobre 250 pesetas en sellos.



mercadillo

Cambio o Vendo *RQ Básico* y *Los Jinetes de Rohan* por otros suplementos. Entre otros, me interesa comprar a precios razonables o cambiar por los anteriores el *MERP* y el *Night City*. Preguntar por Eloi Nadal Carrillo en el teléfono (93) 219.04.28.
Vendo rol y wargames en perfecto estado: *Ancients I* (2.000), *Modern Naval Battles I* y *II* (1.500 c.u.), *Gaming Guide to Diplomacy* (1.500), *El Señor de los Anillos* (1.000), *Blackbeard* (5.000), *Sicily '43* (5.000), *Raid ond St. Nazaire* (4.500). Interesados telefonear a Matías Marcé Casaus, teléfono (93)210.54.41.
Vendo juego de rol de elaboración propia titulado *Gargoyles*, en el que los personajes pueden ser humanos o gárgolas, elegir en que espíritu creer (Sol o Luna). Se puede jugar en la Edad Media o en el presente. Interesados escribir a Daniel Conesa, c/Monte potrero s/n, 28.500 Arganda del Rey (Madrid).
Vendo gran cantidad de material de la línea de *Vampiro* y *Hombre Lobo* de *La Factoría* a mitad de precio y en perfectísimo estado. También dispongo de cómics y otros libros de rol. Interesados escribir a Enrique Muraday, c/Riera de Bonet 5, 4° 4ª, 08.750 Molins de Rei (Barcelona).
Compro y **cambio** material en inglés o castellano de *Rolemaster* y *Ars Magica*, oficial, revistero o de producción propia. También me interesan mucho las revistas de rol y los fanzines (en inglés, francés, o lo que sea).
Vendo mucho material gloranthano de *RQ*. Interesados escribir a Ramon Riera, Avinguda de França 206, 17.840 Sarrià de Ter (Girona).



DIA DE JOC'97

Ya queda menos para la cita que estábamos esperando. Un año más, las instalaciones del centro cívico Cotxeres de Sants de Barcelona se llenarán de aficionados que quieren celebrar la fiesta de los jugadores. Y el tema que la organización ha elegido este año no podía ser más adecuado: La fantasía

POR LA REDACCIÓN

Este año se espera que entre 12 y 15 mil de nosotros asistamos a una de las citas más veteranas con la afición. Este año seguirá gozándose de la mayor parte del equipamiento para que nadie tenga que jugar en el suelo. La organización está negociando con *Televisión de Catalunya, TV3*, para que todos aquellos que tengan el carnet del club infantil puedan entrar gratuitamente al recinto. Pero todos aquellos que seais un poco más crecidítos no debéis preocuparos, porque la organización ha previsto los habituales abonos para los irreductibles que se pasen los tres días. En el terreno de les actividades, el panorama aparece bastante lleno. De entrada, nos va a visitar Charlie Krank, diseñador de *Mythos* y colaborador en *La Llamada de Cthulhu*. Y por si fuera poco, también vendrán Michael Reynolds, editor de *SATM*, Liz Danforth, ilustradora de rol y cartas (los nueve Nazgûl son obra suya) y William Feild, diseñador del juego por correo de la Tierra Media. También tendremos a Vicenç Luján, el único ilustrador español de las cartas de *El Señor de los Anillos*. ¡Todo un gustazo!. Además, podrás saber algo más sobre nuestro bendito hobby y la gente que lo rodea asistiendo a las mesas redondas sobre el fenómeno asociacionista, las revistas especializadas y la evolución de los juegos de cartas, ese fistro de fenómeno que se lo come todo. Y si queréis mejorar vuestra manera de arbitrar, podréis recibir consejos directamente de la fuente a través del Máster de Másters. Pero si no os gusta la teoría y lo que queréis es jugar a tope, ocasiones no faltarán: Roles en vivo, partidas abiertas, demostraciones, presentaciones de juegos de club. Y torneos, muchos torneos: *El Señor de los Anillos* (en cartas y en rol), *La Llamada de Cthulhu, Mythos, Star Wars, Civilización* y muchos juegos más aún por confirmar. Si queréis participar en el torneo de *El Señor de los Anillos* en cartas, más vale que os deis prisa, porque están a punto de terminarse las eliminatorias de este juego. Para más información podéis dirigiros a l'Annex de Golferichs (93) 323 77 90 de martes a sábado por la tarde. Una de las particularidades de este *Dia de JOC* será que se intentará montar un exposición para la edición del año que viene con todos los materiales que cedan los propios aficionados. El tema de la exposición son 10 años de jornadas, para conmemorar la fecunda estela dejada por las JESYR. Y como el ejemplo de la fecundidad de las jornadas se presentará la primera edición de *Día de Juego* en Madrid. En fin, que a todos y a todas nos esperan tres duros de día de partidas y afición, en los que evidentemente podréis disfrutar también de las últimas novedades que todos los expositores ya están ultimando.

EL CLUB


¡POR FIN HEMOS SACADO UN FANZINE!
Y, MODESTIA APARTE, ES UNA PEQUEÑA MARAVILLA...
TODOS LOS DEL CLUB HEMOS COLABORADO...
TRIPA DE ORCO
¡TODOS!

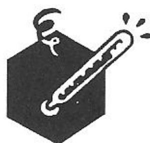

YO, POR EJEMPLO, HE ESCRITO EL ARTICULO "¿ES EL DADO DE 10 LA FORMA GEOMÉTRICA PERFECTA?"
¡UNA APASIONANTE DISQUISICIÓN, SÍ SEÑOR!


EL NIÑO HA ESCRITO SOBRE CARTAS, ¡COMO NO!
EN "CÓMO DILAPIDAR UNA PEQUEÑA FORTUNA EN UNA SEMANA" ENCONTRAMOS LAS CLAVES DEL JUGADOR DE CARTAS!
¡FELICIDADES!


ÉL SE OCUPA DE NUESTRO ESPACIO LITERARIO ...¡Y CÓMO!
¡QUE MAGISTRAL CRÍTICA DE "HEROES DE LA CAGON LANS 27: PEPE EL BARDO" !!


Y CONAN... UH...
¿CONAN, QUÉ ES LO QUE HAS HECHO TÚ?
¿EH?


¡POR SI TE PARECE POCO, YO SOY EL GILIPOLLAS QUE SE LO HA COMPRADO!
¡FUISTE TÚ!
PENSABA QUE ERA MI MADRE...
MONTEYS '97



A PRIMERA VISTA

En esta ocasión esta sección es algo más corta de lo normal, pero ello no quiere decir que los títulos que os presentamos no sean de gran interés. Para empezar, *Dead Lands*, un juego de rol que pronto verá la luz en castellano y que seguro que dará mucho de que hablar (y jugar). Y en segundo lugar, el esperado *Barnacity Tales*, toda una explosión de buen humor en un mundo épicodecadente

POR LA REDACCIÓN



Dead Lands

Si bien este juego se halla por el momento en inglés, editado por *Pinnacle*, dentro de muy poco (esperemos que antes del verano) lo podréis tener en castellano editado por *JOC Internacional*. Es un juego ambientado no en el Salvaje Oeste, sino en el Asombroso Oeste, o el Espeluznante Oeste, lo que más os guste.

Para empezar a comentaros algunas cosas sobre él, debemos deciros que no es un juego ambientado en un mundo fiel a la historia, sino que Shane Lacy Hensley, su autor, le ha dado un curso diferente a los acontecimientos estableciendo un Oeste alternativo. El juego se inicia en 1876. La Guerra Civil aún continua, y sin que ninguno de los dos bandos sea capaz de tomar la iniciativa y decidir la guerra. Paralelamente a todo esto, un brujo indio muy resentido con los blancos ideó un plan para lanzarlos de vuelta al mar. Invocaría la ayuda de los espíritus. Su plan fue un éxito y consiguió abrir las puertas del Infierno, que permanecen abiertas...El problema es que los espíritus y seres malignos han causado tantas bajas entre los blancos como entre los indios. Gran parte de California fue tragada por el mar a resultas de un terremoto (hay quien dice que el brujo indio tiene algo que ver con el tema). De hecho, todas las tierras comprendidas entre la costa y las Rocosas. Este terremoto, aparte de exterminar a un buen número de gente, tuvo como consecuencia que se descubriera un extraño mineral capaz de proporcionar mucha energía cuando se utiliza como combustible. Su descubrimiento potenció los ingenios de vapor, y ahora ya hay carros con motor en lugar de caballos, artefactos voladores y...lanzallamas. Para acabar de arreglarlo todo, un tal Hoyle se ha dedicado a estudiar la magia, y ha desarrollado un sistema para lanzar hechizos basado en el póker. Así que nunca te fíes de un tahur, porque puede que no sólo se dedique a estafarte tu dinero jugando a las cartas.

Por lo que respecta al sistema, este también es bastante innovador. Para jugar a *Dead Lands* necesitas dados de 12, 10, 8, 6 y 4 caras, un par de barajas de póker y fichas de apostar de este juego. Las características de los personajes las deciden las cartas, así como el orden en que los PJs actúan dentro de un asalto. Las fichas de apostar sirven para mejorar los resultados de tus tiradas o para reducirte niveles de daño. Y los dados, bueno, los dados hacen lo de siempre, así que no hará falta que os lo explique.

Por lo que respecta a la presentación, deciros que la del original yanqui es preciosa. Presenta una maquetación clara y limpia, con una línea de ilustraciones muy cuidada. El texto incorpora muchos términos en castellano, convirtiéndolo en, cuanto menos, curioso. El único pero que se le puede poner es que no lleva una aventura introductoria para empezar a jugar, pero eso es una moda que se ha extendido últimamente entre casi todos los editores del mercado.

Barnacity Tales

Por fin sale a la venta esta recopilación de módulos para los incondicionales de *Fanbunter*. Contiene cuatro módulos "Plug&Play" (te los lees y ¡a jugar!, aunque la parte de la lectura no es imprescindible) ambientados en Barnacity y cercanías. Los títulos de estos módulos no tienen nada que ver con su contenido pues, tras un elaborado estudio de marketing (encargado a un freelance congoleño que se largó con la pastarrufa) en *FW* han llegado a la conclusión de que el título no puede dar ninguna pista al avieso jugador que lo lee y deduce por éste de qué va la cosa.

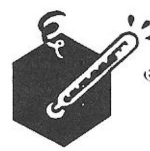
Los módulos son:

–*"A cualquier cosa la llaman hoy jamón"*: Donde los Narizones son encargados de comprar a una familia de mafiosos unas planchas originales del mismísimo John Byrne. La cosa se lía: Un ninja de lo más chungo, las fuerzas de Alejo, mafiossi italiani, jamaicanos emporrados hasta el culo y demás gente de igual o peor ralea intentarán hacerse con las planchas.

–*"La madre que nos parió"*: Ya es Navidás en el Corte de las Ingles. Los NJs, mientras preparan su belén, reciben una llamada de la Resistencia para que vayan a recoger a la estación de trenes un grupo de güerfanitos de la misma invitados a la Cena de Noshebuena.

–*"La novia era él"*: Donde los Narizones habrán de proteger a un inventor más chiflado que un híbrido del profesor Bacterio con su colega Tornasol. Éste ha inventado un traje multi-uso que puede dar la victoria final a la resistencia.

– *"Tormenta Pen el Pacífico"*: Las tres megacorporaciones más importantes de BNC planean controlar el destino del mundo gracias a un "agente" conocido como M.O.C.O. Una cuarta rival intenta hacerse con el proyecto.



EL ROL, INOCENTE BAJO SOSPECHA

El juicio por el asesinato de Carlos Moreno no fue un proceso contra el rol, sino sólo contra unos criminales, aunque algunos medios de comunicación no se dieron por enterados

POR EUGENIO OSORIO



Una semana y un día recordando el horror

El juicio empezó el lunes 27 de enero, en la Audiencia Provincial de Madrid, y lo que a la postre se juzgaba era la responsabilidad de Javier Rosado y Félix Martínez en la muerte a cuchilladas de Carlos Moreno la madrugada del 30 de abril de 1994. A priori los hechos parecían suficientemente probados, por lo que se suponía que la defensa iba a jugar la carta de la enajenación mental. Para Rosado (de 20 años en el momento los hechos) el fiscal pedía 47 años de cárcel por los delitos de asesinato, robo, y conspiración para nuevos asesinatos. Por los mismos delitos pedía 34 años de cárcel para Martínez (que entonces tenía 17 años). Al parecer el asesinato se había inspirado en un juego de rol inventado por el propio Javier Rosado.Parte importante de dicho juego consistiría en matar, en la ficción, a individuos de categoría inferior. Carlos Moreno habría sido elegido por ser "calvo, mayor y gordito".

También se juzgaba a Javier Hugo Ercilla y Jacobo Parra por los delitos de encubrimiento y conspiración para nuevos asesinatos. Javier Hugo y Jacobo Parra declararon haber entendido en clave de ficción el asesinato de Carlos Moreno y el otro que se les propuso. Esta declaración sería tenida en cuenta por el tribunal en su sentencia absolutoria para ambos.

Desde el primer día Javier Rosado se convirtió en el centro de atención: El presunto cerebro del crimen rehusó declarar *"por consejo de su abogado"* y mostró suma frialdad, tomando nota de todo lo que se decía sin perder la sonrisa. El se justificaría diciendo que era taoísta y sonreía ante las adversidades. En ningún momento dio muestras de arrepentimiento.

Su compinche, Félix Martínez, parecía un muchacho inocentón e incapaz de ejecutar por su cuenta un asesinato tan cruel. Se le vio muy compungido, y al final pidió perdón por lo que pudiera haber hecho. El primer día se autoexculpó diciendo que estaba ebrio cuando presenció el asesinato, y que no recordaba haber participado directamente en *"el crimen perfecto, sin móvil ni testigos"* que le propuso su amigo. Sin embargo los forenses aseguraron que al menos dos personas habían apuñalado a Carlos Moreno.

Aunque Félix dijo que el relato en el que Rosado lo implicaba era una novelización exagerada, a la policía no le cabía duda de que contenía demasiadas coincidencias con la forma en que murió Carlos Moreno. Coincidía en la existencia de dos cuchillos, el reloj perdido por Félix en el forcejeo, los guantes de látex (de los que se encontraron restos en el cadáver), y la descripción del ensañamiento (que les llevó a perseguir a Moreno las dos veces que éste logró zafarse, y a intentar arrancarle la cabeza con un cuchillo y las cuerdas vocales con la mano después de muerto).

Enrique Martínez fue quien denunció a la policía la intención de Rosado de cometer otro asesinato. El segundo día del juicio declaró que había sido invitado a participar en un nuevo asesinato, que al principio consideró ficticio. Luego le pareció sospechoso el realismo con el que Rosado describía el primer crimen, así como sus coincidencias con un asesinato del que se informó en televisión. Enrique optó por comunicar sus sospechas a la policía el mismo día que debía consumarse el segundo asesinato. Aunque Enrique y Rosado eran compañeros de juego, no parecían llevarse bien.

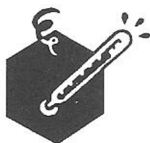
Una vez establecidos los hechos, los días tercero y cuarto se trató de determinar la responsabilidad de los acusados, aunque ya el segundo día habían aparecido testimonios sobre la personalidad de Javier Rosado y Félix Martínez. En el caso de este último, tanto su padre adoptivo –muy entristecido– como los peritos coincidían en que era una persona muy manipulable, y que dependía psicológicamente de Rosado.

Los padres de Félix murieron de sida siendo él pequeño. Él veía en Javier Rosado a un maestro hacia el que sentía admiración y temor a la vez. Tanto el fiscal como el tribunal tuvieron todo esto en cuenta a la hora de solicitar y admitir para Félix una pena inferior a la de su compinche. Paradójicamente fue Félix quien enseñó a jugar a rol a Rosado, tras haberse conocido cuando éste gritaba nombres de personajes de Lovecraft en un partido de fútbol.

El caso de Rosado planteaba más dificultades. Profesores y amigos destacaban su inteligencia, y ninguno había presenciado los episodios esquizofrénicos que ahora declaraba sufrir. Pero la descripción de estos episodios logró convencer a tres de los psiquiatras del caso, que dictaminaron diversos grados de paranoia, esquizofrenia y personalidad múltiple en el acusado. Aun así, los psiquiatras no se pusieron de acuerdo en un diagnóstico preciso, ni en el grado de

¿OTRA VEZ?

De nuevo, el rol aparece asociado a unos asesinatos. En esta ocasión, los presuntamente cometidos por Fernando Domínguez, el "Rambo de Soria". Aunque en esta ocasión no se ha acusado directa y abiertamente a nuestro hobby, algunos medios lo han dejado caer para explicar los móviles de tres asesinatos. Esperemos que no se convierta en costumbre cada vez que alguien no sabe como explicar lo inexplicable: un asesinato.



conocimiento que Rosado tendría de sus actos. Según ellos, Rosado adoptaría alternativamente distintas personalidades de su juego de rol "Razas": Cal "el dolor", Oer "el suicidio", lad "el odio puro", Iisechiin "el bien puro" Luther "el mal" (a la que Rosado acusa del crimen), Mara-Fasein, Wula, y así hasta llegar a 43. Según los que lo conocían, este juego de rol plasmaba una filosofía de Rosado que dividía a la humanidad en varios arquetipos extremos o "razas", algunas de las cuales tenían por objetivo matar a otras. Rosado y sus compañeros habrían jugado varias horas prácticamente a diario durante más de un año.

El psiquiatra propuesto por la acusación particular y las dos psicólogas asignadas por el tribunal descartaron la teoría de la enfermedad mental. Afirmaron que ningún esquizofrénico desarrolla su enfermedad de un día para otro, que los episodios que Rosado citaba sólo se habrían manifestado tras su detención, que en su mayoría aparecían descritos en un libro de Michael Ende recomendado por el asesino, y que Rosado no estaba siendo sometido a un auténtico tratamiento para la esquizofrenia (porque se le proporcionaba un medicamento en una dosis ocho veces inferior a la necesaria para esa enfermedad).

En cuanto a la personalidad múltiple, las psicólogas señalaron que ningún afectado por ella confiesa su enfermedad, cosa que Rosado hizo en seguida, por lo que considerarían que se trata de un mentiroso patológico y un psicópata. Además –y ésta fue la principal revelación del juicio– Félix les había contado que ambos pactaron hacerse los locos si les atrapaba la policía. Ésta revelación resultaría clave a la hora de que el tribunal juzgara el estado mental de los acusados.

Rosado declaró finalmente el quinto y último día del juicio. Se defendió diciendo que él blandía el cuchillo pequeño, por lo que tenía menos ganas de matar. Aunque esta declaración equivalía a autoinculparse, siguió declarándose inocente. Negó haber pactado nada con Félix e insistió en que su relato era ficción, pues es enormemente aficionado a leer y escribir. También acusó a periodistas, psiquiatras y psicólogos de querer presentarlo como un loco sanguinario, y exculpó a su juego "Razas" diciendo que ni era violento ni tenía nada que ver con el caso.

El tribunal dictó sentencia el martes 18 de febrero, declarando culpables a Javier Rosado y Félix Martínez. La sentencia declara probada la psicopatía de Rosado (trastorno que no le impide ser imputable) y lo condena a 47 años de cárcel, la pena solicitada por el fiscal. A Félix Martínez lo considera también responsable, pero contempla la atenuante de minoría de edad para reducir su pena a 12 años de cárcel. El tribunal absuelve a Javier Hugo Ercilla y a Jacobo Parra por considerar que habían interpretado los hechos imputados en clave de juego. El abogado de Javier Rosado declaró que recurriría su sentencia, y el hijo de Carlos Moreno afirmó que haría lo propio con la condena de Félix Martínez, por considerarla demasiado reducida.

El juicio en los medios de comunicación

El pasado domingo 26 de enero, el diario *El País* abría el fuego informativo sobre uno de los juicios por asesinato que más expectación han levantado en los últimos años. *Mañana comienza el juicio del "crimen del rol"*. Aquel titular entrecomillaba el nombre con el que se conoció popularmente al asesinato de Carlos Moreno, un empleado de limpieza de 52 años, al que dos jóvenes mataron por diversión mientras esperaba el autobús tras una dura jornada de trabajo.

La noticia surgió en junio de 1994. Los medios de comunicación informaron sobre la existencia de "un juego" que inculcaba el racismo, el odio y el asesinato en las dúctiles mentes de los adolescentes españoles. Así lo dijeron los medios de Madrid que, a pesar de haber sido convocados por los aficionados, rara vez cubrieron unas jornadas de exhibición o abrieron un juego de rol por la primera página. Comenzó el festival de la desinformación. El truculento crimen era carne de noticia, y durante algunos días, el chaparrón tildó a los juegos de rol de potenciales causantes de psicosis y psicopatía, todo ello acompañado de grandes titulares y extractos del espeluznante diario en el que Javier Rosado, el cerebro de los asesinos, había plasmado morbosamente los detalles más crueles de la "ejecución". De lo publicado aquellos días se desprendía que el director de juego (así, en general) "dominaba" a los jugadores anulando su voluntad. Un artículo del diario *Abc* hablaba de *"el rol de los esclavos sin mente"* bajo una siniestra ilustración. *Antena 3 TV* tomaba la contraportada de *Paranoia* y citaba algo sobre *"el placer de matar y traicionar a los amigos"*, sin pararse a leer que aquel libro era una parodia de humor negro de los juegos de rol, que ya están de vuelta de la violencia. Hasta hubo quienes clamaron al Ministerio de Cultura para que tomase medidas contra aquella ponzoña mental (sorprendentemente se referían a los juegos y no a las noticias publicadas sobre ellos).

Al cabo de unas semanas se produjo la reacción. Al parecer, el rol era relativamente inofensivo. Vamos, que a lo mejor hasta se trataba de un entretenimiento más y sus aficionados no eran más extravagantes que los fans de *Star Trek*. Eso sí, los titulares eran más pequeños, ya no había portadas ni truculencia, y al fin y al cabo aquello no era una noticia, sino una información, con la sutil diferencia de impacto que supone.

Como quiera que la reivindicación no tuvo tanta publicidad como el suceso, al final quedó un poso negativo. Los aficionados no dejaron de jugar, pero tenían que soportar la consabida referencia al crimen cuando hablaban de su afición a alguien ajeno a la misma. En serio o en broma, se hacía planear la sombra de un crimen sobre la reputación de miles de inocentes, al menos en Madrid, y así prácticamente hasta ahora.

En Barcelona, que para esto del rol parece otro mundo, puede que la noticia del juicio se recibiera con más calma. El pasado 28 de enero *El Periódico de Catalunya* acompañaba su primera referencia al juicio con una página consagrada a explicar, con bastante fortuna o al menos con buena voluntad, en qué consisten los juegos de rol. Algo que casi se le debía al aficionado.

En Madrid los medios no se molestaron en rehabilitar a los juegos de rol, pero en general dieron un tratamiento más neutro que en la anterior ocasión, lo que transmitió cierta normalidad. No estaba habiendo un juicio al rol, sino a los asesinos. Tan de puntillas se pasó sobre estos juegos que la mayoría de los medios dio por hecho que el público los conocía, de modo que hicieron pocas descripciones, y poco brillantes.

A veces el contenido informativo contrastó con el tono escandaloso de los titulares. El reconvertido en sensacionalista *Diario 16*: titulaba: *"El rol al banquillo"* (27 de enero); *"¿Siguen jugando los asesinos?"* (28 de enero); *"Yo podía haber evitado la muerte de tu padre"* (29 de enero). También es cierto que *Diario 16* fue el único periódico que se regodeó en la supuesta *"mezcla de realidad y ficción"* causada por los juegos de rol y en la que vivían los acusados, algo razonablemente puesto en cuarentena por el resto de los medios de comunicación.

El diario *Abc* (que en su momento se distinguió por su beligerancia anti-rol) anduvo muy moderado e incluso hizo hincapié en que Javier Rosado era *"el creador del juego"*, exculpando así a los juegos de rol en general. En un amplio reportaje sobre el cerebro del crimen, llegaba a calificar a éstos juegos de *"actividad imaginativa e inocente"*, aunque señalaba que ocasionalmente producen *"adicción emocional"*. Aun así no se libró

¿Siguen jugando los asesinos?

Para todos los públicos

Los juegos de rol presentan infinidad de escenarios, personajes y aventuras

Un ejemplo de partida





4 ¿Cuál es la última moda entre los aficionados? ¿Qué triunfa?

5 ¿Cuál es el arquetipo de jugador, su edad y su nivel?

JUICIO POR EL CRIMEN DEL ROL

"Yo podía haber evitado la muerte de tu padre"

'ROL': ¿RESPONSABLES O SIMPLEMENTE LOCOS?

El juicio a los 'asesinos del rol' desata la polémica entre los psiquiatras

LOS QUE JUEGAN A MATAR

Vídeos 'snuff': Imágenes exclusivas

La tortura en directo se vende en circuitos clandestinos

EL ROL al banquillo

Hoy se inicia el juicio contra cuatro jóvenes por el asesinato de un hombre al escenificar un juego

de seleccionar unas ilustraciones muy agresivas para el reportaje y titulares del estilo de: *"Usted puede ser elegido"*.

Otros periódicos se limitaron a seguir el juicio, bien es verdad que con una cobertura inusualmente amplia. Lo horrendo del crimen, lo siniestro de sus circunstancias y el macabro contenido del diario del principal encausado (citado casi obsesivamente y dramatizado en televisión) habían hecho muy popular el asunto. La fascinación por el cabecilla de los asesinos, Javier Rosado, era casi unánime: un ratón de biblioteca, joven, extremadamente inteligente, imaginativo, y de personalidad tan magnética que era capaz de embarcar a otros en un "asesinato por placer". En Estados Unidos, lo habrían sacado en cromo. Por suerte no era tan listo: habló de su crimen a tanta gente que la policía lo atrapó antes de poder asesinar por segunda vez.

Los escasos comentarios en los editoriales incidieron en las implicaciones éticas y jurídicas del caso. Así, mientras que *El País* hacía una reflexión sobre la violencia en la sociedad, *El Mundo* planteaba el dilema de los jueces ante la probable simulación de locura por parte de los acusados (luego mostraría su acuerdo con el veredicto del tribunal). Luis Herrero se desmarcaba en la *COPE* y simplificaba las disquisiciones en lenguaje psiquiátrico que imperaban en otros comentarios: para él, Javier Rosado podía ser simplemente malo. No hubo muchos más editoriales, pero ninguno acusó a los juegos de rol.

Los aficionados se quejan

Un día antes de la conclusión del juicio, la Federación de Asociaciones de Simulación, Estrategia y Rol se ponía en contacto con los medios de comunicación para insistir en que sólo una persona previamente desequilibrada podía haber cometido el crimen. De paso trataba de explicar lo inofensivo de estos juegos, a los cuales no habría que estigmatizar, como no se ha estigmatizado a otras aficiones por sucesos relacionados con las mismas.

Declaraciones oficiales al margen, los jugadores y comerciantes madrileños se han quejado del supuesto tratamiento espectacular y amarillista que los medios habrían dado al juicio del "crimen del rol", y que tendría particular reflejo en la morbosa repetición de los pasajes más macabros del diario de Javier Rosado —incluso tras llegar a un punto en el que eran sobradamente conocidos—. Algunos aficionados optaron por tomárselo con filosofía, pensando que la tormenta iba a durar exactamente una semana y se olvidaría (igual que en junio de 1994 duró un par de semanas y no se volvió a hablar de ello hasta ahora). De todos modos los comerciantes coinciden en que el juicio no ha perjudicado a las ventas. *"Los clientes ya saben de qué va esto, el problema puede venir con algún padre preocupado, pero no es habitual"*, comentaban en *Generación X*.

Algunos aficionados creen que ahora la gente sabe que existe algo llamado "juego de rol", mientras que otros arguyen que se trata de un conocimiento tan deformado que no atraerá a muchos a esta actividad. En *Arte 9* opinan que la confusión se debe al desconocimiento que los medios de comunicación tienen de los submundos culturales, que les conduce a agarrarse al primer tópico en cuanto surge una noticia. *"Pasa lo mismo con el cómic, que cuando llega una celebración parece que sólo existen Tintín, Astérix, y Mortadelo y Filemón"*. En el caso del rol, a algunos medios les había dado por insistir erróneamente en que era un juego de tablero, mientras que otros más malévolos lo identificaban en exclusiva con el rol en vivo.

Si además hay síntomas de escándalo los medios pueden llegar a obsesionarse, y se recuerda que cuando se desveló el caso algunos periodistas acudieron a las tiendas a preguntar si tenían a desequilibrados como clientes habituales, y a hacer fotografías con gente disfrazada. En aquella ocasión tampoco salieron perjudicadas las ventas, y todos reconocen que incluso vinieron más personas interesándose y a informarse. Otra cosa fueron las subvenciones para actividades públicas, que antes se daban casi sin mirar y desde entonces se examinan con lupa. Lo cierto es que nunca ha habido malversaciones de fondos, pero la dificultad añadida consiguió echar atrás a algunos voluntarios con más buena voluntad que tiempo o recursos.

Al final todos los jugadores y comerciantes coincidían en considerar justa la sentencia, y se alegraban de que el tribunal dictaminase que Javier Rosado es un psicópata responsable de sus actos. *"Ese es un caradura que ha querido tomarle el pelo a todo el mundo porque le apetecía hacer una barbaridad"*.



MERCENARIOS Y EXOESQUAD

Y van tres. Este año se fallará en Dia de Joc el tercer concurso de juegos de club de la revista LIDER. En esta época del año los miembros de la redacción acabamos con grandes depresiones debido a la tensión psicológica que nos supone escoger a un finalista y un ganador entre todos los juegos que hemos comentado a lo largo del año. Así que si en Dia de JOC nos veis con los ojos vidriosos, ojeras de tres palmos y cara de extraterrestre borracho que ha jugado demasiado a Illuminati, no os preocupéis. Eso sí, os pedimos que todos los que podáis asistir lo hagáis y estéis presentes durante la entrega de premios. También os recordamos que si tenéis algún juego y deseáis participar en la cuarta edición del concurso nos los podéis dar en mano en Dia de JOC o enviárnoslos por correo. Ahora comentaremos los dos últimos juegos de esta temporada

POR FRANCISCO FRANCO GAREA

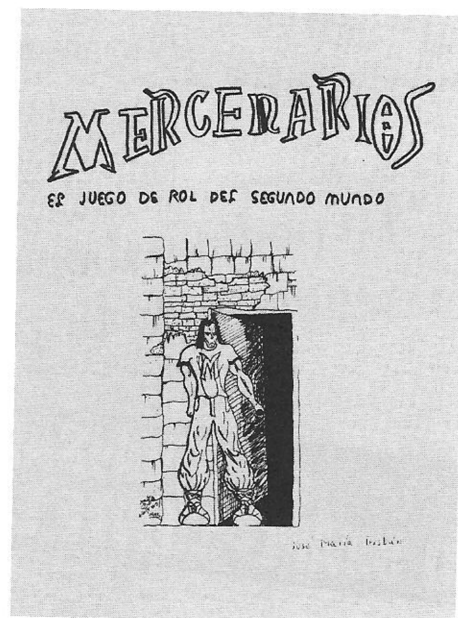
Mercenarios



ercenarios, el juego de rol del segundo mundo está ambientado en una Tierra futura y postapocalíptica. En el año 2430 la Tierra sufrió un terremoto a escala mundial: las placas tectónicas se hundieron, se separaron y los continentes y masas terrestres adoptaron una nueva unidad. Era el fin de nuestro planeta tal y como lo conocemos pero el nacimiento de *El Segundo Mundo*. De los diez mil millones de personas que habitaban la Tierra sólo sobrevivieron tres mil millones, mientras que el resto murieron aplastadas, ahogadas, destrozadas... Aparte de la población se perdieron las fábricas, los cultivos, las reservas de alimentos. El instinto de supervivencia se desató, todo era válido para conseguir comida. Los conflictos propios a un cataclismo se vieron incrementados por esta circunstancia. La ya maltrecha especie humana estaba a punto de exterminarse a sí misma.

Grupos de personas influyentes y poderosas, que habían sobrevivido al apocalipsis refugiándose en búnquers, formaron la EMCAV (Estados del Mundo de Cooperación contra el Vandalismo). Esta organización reclutó ejércitos para acabar con el saqueo y el vandalismo. Durante un tiempo cumplieron este propósito, acogieron a científicos y ayudaron a que éstos desarrollaran sus investigaciones, reorganizaron países, etc. Desgraciadamente tensiones internas provocaron la disolución de la EMCAV, coyuntura que fue aprovechada por los líderes rebeldes para organizarse. La tranquilidad conseguida por los ejércitos de la EMCAV en las ciudades se vio pronto enturbiada por los ataques rebeldes. En el momento de juego una facción de la disuelta EMCAV ha decidido contratar a mercenarios para que acaben con los líderes rebeldes, para que defiendan las ciudades, como guardaespaldas. Esos mercenarios no son otros que los sufridos PJs.

Por lo que respecta a las reglas, éstas son las clásicas de los juegos de *Chaosium*, con algunas ideas curiosas como la de tirar monedas para determinar el daño que causa un arma improvisada. El juego es bastante completo en lo que a reglas se refiere, incluyendo descripciones de varias razas, animales, equipo, incluso robots. Es un poco parco en lo que a ambientación se refiere, ya que el máster dispone de



muy pocos datos para hacer su campaña, aunque los aspectos básicos son sencillos y sólidos (como las ruinas de los edificios). El módulo incluido está basado en *1997: Rescate en Nueva York*, buena película de John Carpenter, el artesano de la serie B. *Mercenarios* consta de 64 páginas fotocopiadas y encuadernadas en canutillo, escrito en ordenador y con escasos dibujos.

Los interesados en obtener más información o adquirir el juego pueden contactar con su autor: José María Tristán. C/ Juan Bravo, 20, 3°D. 34003 - Palencia. El precio de venta es de 3000 pesetas.

Exoesquad

En el mundo de *Exoesquad* una nueva raza ha sido creada: son unos seres humanoides, de color morado y azul, sin pelo, y con tan sólo cuatro dedos en cada mano que responden al nombre de neosacianos. Fueron creados por ingeniería genética y al principio se utilizaron como esclavos (como los nexus 6 en *Blade Runner*).

Exoesquad se juega durante el próximo milenio, cuando Marte y Venus han sido colonizados, y la tecnología y la biología han avanzado mucho: se han creado naves espaciales con alcance planetario, así como los exoesqueletos, unas armaduras de combate con total movilidad en la tierra y el espacio.

Los neosacianos hartos de la esclavitud y la

explotación a la que estaban sometidos decidieron rebelarse. Derrotaron a las tropas humanas y conquistaron la Tierra, Marte y Venus.
Actualmente existen tres ejércitos que se enfrentan entre sí: los neosacianos, los humanos y los piratas. El ejército neosaciano controla los tres planetas y tiene su base situada en la Tierra, que por cierto está completamente destrozada debido a las luchas producidas entre humanos y neosacianos (éste es el tema de hoy: la Tierra destruida). Es el más poderoso y el mejor equipado. El ejército humano no tiene ninguna base permanente, y en lugar de ello utiliza naves maestras. El último ejército es el pirata, formado por disidentes del ejército humano y piratas de antes de la rebelión neosaciana. Su base está situada en un planeta secreto cuya corteza es de color negro, motivo por el que no había sido descubierto antes.
A la hora de plantear las partidas el DJ y los jugadores tienen total libertad para elegir uno u otro ejército, aunque como es obvio cada uno requerirá aventuras diferentes y, por supuesto, no podrán haber en una misma partida PJs de diferentes ejércitos (un neosaciano no está muy dispuesto a colaborar con un humano).
La creación de personajes es muy sencilla, aunque efectiva. Como nota curiosa destacar que las características son llamadas habilidades, y las habilidades reciben el nombre de habilidades secundarias (¿influencia de la traducción del *AD&D*?). Se incluye también un sistema de creación de naves y exoesqueletos basado en invertir una cantidad predeterminada de puntos de creación en los diferentes aspectos como son los sistemas funcionales y las habilidades y características. El sistema de juego consiste en tiradas de 1D20 a igual o menos para las características, y de 1D100 para las habilidades. El combate tanto personal como entre exoesqueletos es sencillo, aunque se hace necesaria una calculadora si no se es muy ágil con los números, ya que el mecanismo se basa en aplicar modificadores obtenidos de la diferencia entre el porcentaje de la habilidad y la tirada obtenida.
Se incluyen varias ideas para módulos que se pueden jugar de una u otra manera según el ejército al que pertenezcan los PJs. *Exoesquad* consta de catorce páginas mecanografiadas y sin ilustraciones.
Jorge del Barrio López, su autor, no nos ha facilitado el precio de venta. Para ponerse en contacto con él para recibir información o adquirir el juego: C/ Joaquín Blume, 5, 1ºA. Oviedo (Asturias).

OTROS JUEGOS

Lemuria (comentario en LIDER53)
Juego de rol medieval-fantástico ambientado en otro planeta.
Pedidos a J. Fernando Martín, Avenida de Andalucía 46, 41.700 Dos Hermanas (Sevilla).

Take your daughter to the slaughter (comentario en LIDER53)
Juego de cartas narrativo de temática gore.
Pedidos a Jordi Castells Amat, apartado de correos 148, 43200 Reus (Tarragona).

Highlander (comentario en LIDER55)
Juego de rol ambientado en la película *Los Inmortales*.
Pedidos a Sergi Latorre del Villar, c/ Escultor Rocamora, nº 1, 7º 1ª, esc B, 43204 Reus (Tarragona).

Urban Tribus (comentario en LIDER56)
Juego de rol de tribus urbanas.
Pedidos a Sergio Romero Girón, c/ Bonaventura Aribau, nº 39, 1º 1ª, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona).

X, la Escalera (comentario en LIDER57)
Juego de rol ambientado en las organizaciones criminales.
Pedidos a David Jiménez y Angel Alonso en el Club A.D.T., Avenida Països Catalans 24, 7º A, 43.202 Reus.

Rock Star (comentario en LIDER57)
Juego de cartas sobre el mundo de los grupos de rock.
Más información, Rafa Cama Antón, C/. Sector Músicos, 20, Tres Cantos, 28760, Madrid.

Si tienes algún juego para enviarnos, puedes hacerlo a LIDER, c/ Recaredo 2, local 20, 08005 Barcelona, indicando tu nombre y dirección, teléfono y precio (si es que te decides a ponerlo a la venta).



NI FECHA EN EL CALENDARIO

A nivel teórico, se supone que cuando un club es grande hay más posibilidades de poder tener partida a menudo. FALSO. Lo que suele ocurrir cuando los clubs crecen es que la gente se apalanca y no arbitra, con lo que hay gente que termina arbitrando por todos los demás y monopolizando el calendario de partidas

POR ELLA-LARAÑA

Poner una partida en un club numeroso implica una buena agenda y disponibilidad horaria total, porque de lo contrario es imposible. El problema es que hay jugadores más conflictivos que otros, que a la larga crean un cierto lastre al calendario (o tú les arbitras, o ellos te arbitran, o alguno de tus jugadores tiene partida con ellos), con lo que las partidas se espacian dos meses. Además, lo que empieza siendo el equilibrio perfecto (todos los jugadores tienen el mismo número de partidas en las que todos arbitran el mismo número de veces) pronto sufre desviaciones cada vez más acusadas, pues el jugador que no consigue tener partidas no se pasa por el club si no va a jugar, con lo que cuando se forman grupos nuevos, él no está en ellos.

Además existe el problema de las disponibilidades horarias y las compatibilidades con otros jugadores. No todo el mundo puede quedar a todas horas, ni todos los jugadores, en un club grande, se llevan bien. Y ya la volvemos a liar. Que si yo no puedo hoy, que no me voy a meter en un grupo con ése, etc.

El tema de las incompatibilidades personales es relevante porque son más dañinos los grupos pequeños de jugadores que los grandes, aunque parezca paradójico. En cualquier caso es peor tener dos grupos pequeños del mismo juego que uno grande. Aunque es más fácil apuntar fecha en un calendario para los grupos pequeños, al haber menos gente que tenga que controlar sus horarios, un máster que arbitre dos grupos de un mismo juego está creando incompatibilidades entre los jugadores de ambos grupos que no existirían si estuvieran en un único grupo grande.

Evidentemente, es muy, pero que muy difícil encontrar soluciones a una situación así. Sin la buena fe de los que tienen más abundancia de partidas es imposible que los que menos tienen jueguen a algo, salvo si estos se deciden por la dura vía de arbitrar e intentar "robar" jugadores. Pero en general es difícil que esto suceda, en parte porque limitar partidas es malo para un montón de gente que jamás arbitra, y en parte porque los propios beneficiados muy a menudo no son conscientes del problema que le causan a los demás.

Hay algunas medidas de urgencia que se pueden adoptar, aunque la verdad es que son todas un poco fascistas: Una es limitar el número de partidas por persona y fin de semana. Otra es recortar directamente el número de partidas en las que puede estar presente una persona ya de entrada. Otra, todavía más nazi, es formar grupos estables con jugadores que no coincidan. O la más drástica es cambiar de club, si los problemas no se arreglan, porque en la mayor parte de los casos es difícil que así sea.

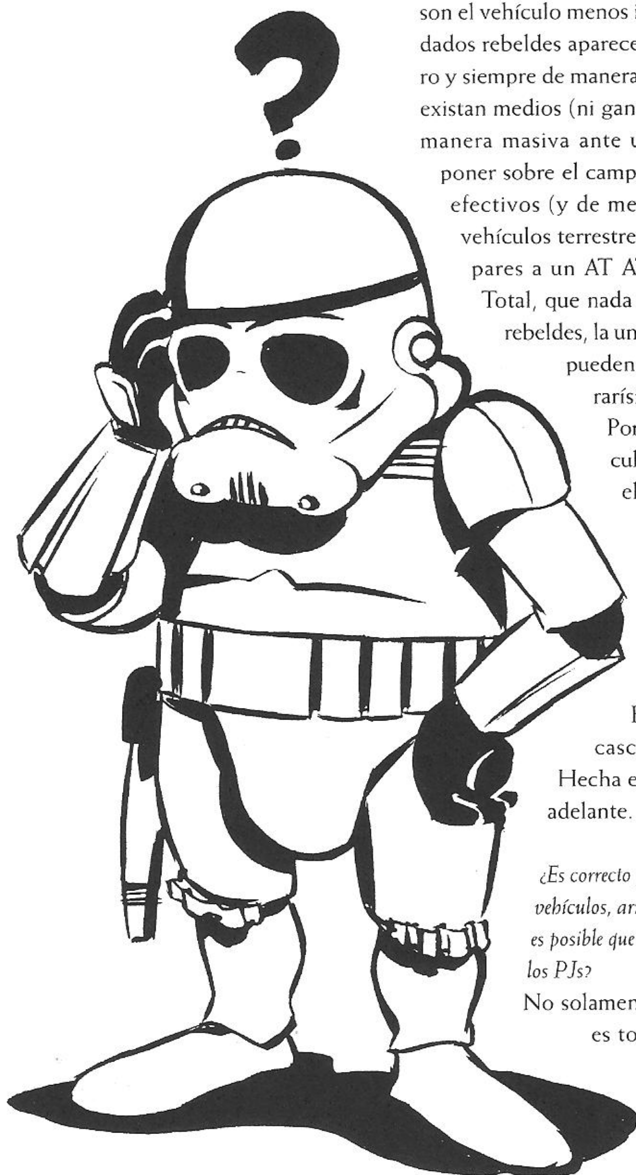


BASE ECHO

STAR WARS

Una vez más transmitimos desde nuestra remota base en una lejana galaxia para informaros de lo que acontece en nuestra guerra contra el malvado Imperio, así como para aclararos algunos puntos poco claros de los manuales técnicos de nuestras naves

POR ALEX FERNÁNDEZ



No he encontrado ninguna referencia a las divisiones blindadas de la Alianza. ¿Es que no tienen los rebeldes ningún equivalente a los Martillos del Infierno imperiales?

Efectivamente, de eso se trata. La mayor parte de los vehículos rebeldes sacrifican blindaje y potencia de fuego en aras de una mayor movilidad y manejabilidad, lo cual es completamente lógico si piensas que la Alianza se halla en una dramática inferioridad numérica y logística con respecto al Imperio. Las unidades blindadas son enormemente caras y difíciles de mantener o transportar, lo que las convierte en la opción menos deseable para un ejército que basa su supervivencia en permanecer oculto el mayor tiempo posible y en efectuar ataques rápidos y a pequeña escala, huyendo velozmente, algo para lo que los blindados son el vehículo menos idóneo. Así que los blindados rebeldes aparecen en muy escaso número y siempre de manera poco frecuente, sin que existan medios (ni ganas) para desplegarlos de manera masiva ante un enemigo que puede poner sobre el campo de batalla el doble de efectivos (y de mejor calidad en lo que a vehículos terrestres se refiere, no me compares a un AT AT con un Corredor...). Total, que nada de divisiones blindadas rebeldes, la unidad más grande a la que pueden aspirar (e incluso ésta es rarísima) es el batallón.

Por cierto, y ya que de vehículos rebeldes hablábamos: el VAUL tiene un código de maniobra de 2D, y el Corredor una maniobra de 1D, datos que no constaban en la guía. Y de la tierra al espacio: la Fragata de Escolta tiene 3D+2 de casco y 2D de pantallas. Hecha esta aclaración, seguimos adelante.

¿Es correcto por parte del DJ crear objetos, vehículos, armas, etc... por su cuenta? ¿No es posible que esto provoque confusión entre los PJs?

No solamente es correcto, ¡sino que es totalmente aconsejable, y muchas veces imprescindible, viendo lo cortas que son las listas de equipo publicadas hasta ahora en castellano. Eso sí, cuando lo hagas procura mantener un cierto equilibrio con lo ya existente, es decir, dosifica tus aportaciones y no caigas en la tentación de crear "superarmas" o "superartefactos". Cada bando suele utilizar lo mejor que tiene, así que no sería lógico que los rebeldes volaran en Alas-X teniendo a su disposición naves de caza más rápidas y mejor armadas... a no ser que éstas fueran extremadamente caras y difíciles de construir. Mantén siempre un balance cuidadoso y sé coherente, o puedes acabar convirtiendo el universo de juego en un disparate y a tus jugadores en Rambos indestructibles por obra y gracia de tecnología de la que sólo ellos disponen (bien por misterios del guión o bien porque los PNJs son unos perfectos idiotas y no se enteran de nada. Y no es broma: es un error muy frecuente entre los Directores de cualquier juego). Si respetas estas normas y no te dedicas a la creatividad salvaje, no tendrás que preocuparte de que tus jugadores se vuelvan majaretas. Eso si, procura tener toda la información sobre tus "inventos" bien organizada. Te evitarás el que seas tú el que acabe en el manicomio.

¿Por qué en Star Wars no hacen más que hablar de la inmensa variedad de cargueros ligeros existente...para acabar dando siempre las características del YT-1300 corellyano?

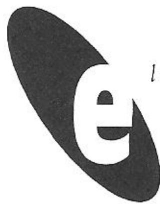
En parte porque es el carguero ligero más frecuente, en parte porque tampoco es plan de editar un suplemento de 400 páginas dedicado exclusivamente a los cargueros ligeros (aunque hay uno muy bueno, y algo más asequible, en ingles, el *Tramp Freighters*, que veremos en castellano antes del 2100...posiblemente), y en parte porque los autores no quieren romperse la cabeza pensando. Así que aquí tienes la oportunidad perfecta para ejercitar esas dotes creativas a las que hacíamos referencia en la pregunta anterior. Y para que luego no digas, te pasamos los datos del Ghtroc clase 700, el carguero ligero más popular después del YT-1300: Longitud 35 metros. Tripulación: 1 ó 2. Pasajeros: 10. Capacidad de carga: 135 toneladas (55 metros cúbicos). Autonomía: 2 meses. Hiperimpulsor x2. Hiperimpulsor de seguridad y computadora de navegación: sí. Maniobra: 1D. Velocidad: 1D+1. Casco: 3D+2. Pantallas: 1D. Armas: Cañón láser doble, control de fuego 1D+2, daño 4D. Coste: 98.500 créditos (nuevo), 23.000 créditos (usado).



LA BATALLA DEL EBRO
BATALLAS DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA, VOL. 1

Tenemos un nuevo jugador en el campo de la edición de wargames de producción nacional. Se trata de los valientes muchachos de Vae Victis que, con Francesc Martín a la cabeza, tienen la esperanza de abrirse camino en este difícil negocio. Están dispuestos a entrar bien, con un tema que nos afecta más que a nadie, la Guerra Civil Española, NUESTRA GUERRA. Su *Opera Prima* es una de las batallas más desesperadas y apasionantes de la guerra, la ofensiva republicana del Ebro en 1938

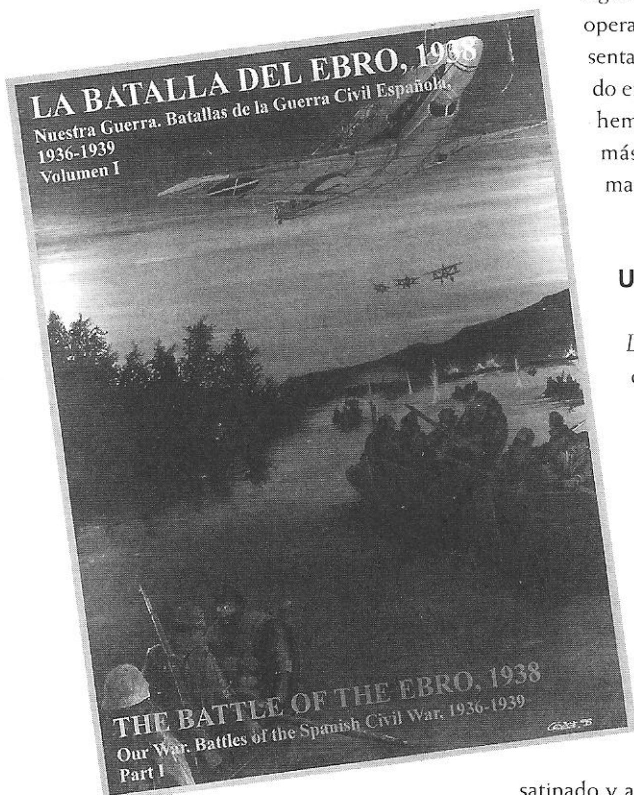
POR JOAQUÍN RUIZ



l ejército del Ebro...
una noche el río pasó
¡Ay Carmela! ¡Ay Carmela!
Popular

La Batalla del Ebro (1938) es sin duda una de las más conocidas de la Guerra Civil Española. El hecho de ser la última ofensiva a gran escala del Ejército Popular y su dificultad operacional (cruzar el río Ebro con tres cuerpos de ejército no es ninguna tontería, aunque sea en el mes de julio) la hacen muy interesante. Si a esto le añadimos el hecho de ser el único juego sobre el tema (el nostálgico juego *La Batalla del Ebro* de *NAC* es poco más que una pieza de coleccionista), está claro que nos encontramos ante una tentación difícilmente resistible para un wargamero.

La Batalla del Ebro 1938 (*LBE* a partir de ahora), es el primer volumen de una serie titulada *Nuestra Guerra. Batallas de la Guerra Civil Española, 1936-1939*. Todos los juegos de esta serie tiene unas reglas generales, dependiendo de la escala sobre la que se represente la simulación en cuestión, y unas reglas específicas para cada uno de ellos. En el caso de *LBE* el reglamento empleado es el reglamento general para escala táctico-operativa, es decir, que las fichas representan batallones y compañías. Teniendo en cuenta la cantidad de tropas que hemos de manejar, el resultado son más de 1400 fichas (incluidos los marcadores de referencia).



Un juego sobre la mesa

LBE está presentado en una caja de cartón de 24 x 32. La portada es una interesante y apropiada ilustración a color de César Cedán en la que aparecen un grupo de soldados republicanos atravesando el río Ebro en barcas , mientras son acosados por la aviación enemiga. En el interior de la caja encontramos 4 mapas que unidos presentan una superficie de juego de aproximadamente 117 x 81 cm. El tablero es en papel satinado y a todo color y cubre todo el valle del Ebro comprendido entre Mequinenza hasta el Mediterráneo a una escala de 1 Km por hexágono. Las numerosas fichas están impresas por ambas caras a tres y cuatro colores, siendo la simbología tipo OTAN la que han escogido para representar cada tipo de unidad presente en el juego. Tenemos desde los cuarteles generales, la artillería, la artillería mixta (anticarro - antiaérea), a las compañías de blindados y de caballería blindada o las unidades de guerrilleros por poner algún ejemplo. El resto de los elementos del juego lo componen: Un reglamento general de 58 págs., las normas específicas y libro de escenarios con otras 28, 3 cartas de ayuda, con todas las tablas, modificadores y elementos básicos para el fácil desarrollo del juego, unas prácticas hojas de despliegue donde podemos colocar todas las unidades que se van a utilizar durante la partida, tanto en el despliegue inicial como los refuerzos y por último dos dados de seis caras, muy majos, por cierto. En general todo el material presenta una calidad muy aceptable.

Las fichas

Existen básicamente de dos tipos, los marcadores y las que representan las diferentes unidades de combate. Las fichas de combate pueden ser terrestres y aéreas. Dentro del primer tipo encontramos las unidades de combate normales, y los cuarteles generales. En una ficha terrestre podemos encontrar la potencia de fuego, con la que se puede atacar a distancia, el alcance efectivo del fuego en hexágonos, la potencia de asalto, para ese tipo determinado de combate, potencia de ataque y defensa, para ese determinado tipo de combate, la capacidad de movimiento y el coste de apilamiento. Las unidades aéreas poseen capacidad de bombardeo, capacidad de ataque a tierra, capacidad de combate aire-aire, capacidad de transporte y abastecimiento, capacidad de reconocimiento y coste de apilamiento. Los cuarteles generales en su anverso poseen potencia de defensa, capacidad de movimiento y coste de apilamiento. Por su reverso se encuentran sus capacidades principales: el factor de mando o apoyo, la capacidad y alcance en hexágonos de reorganización y el alcance en puntos de movimiento del abastecimiento. Está claro que el sistema de juego se

sostiene en las unidades de cuartel general (CG).
Muchas de las unidades de combate y las aéreas poseen dos niveles de potencia, el de su cara principal y uno reducido en su reverso para indicar el desgaste.

El reglamento

1. Iniciativa y fases comunes

En términos muy generales el juego presenta unas reglas basadas en el típico axioma de movimiento y resolución de combate en fases alternas de un turno, el cual tendrá una determinada duración, que en este caso es variable, desde 12 horas a 3 días. La mejor forma de hacerse una idea sobre las reglas es ir siguiendo el orden de la Secuencia de jugadas. La Secuencia básica de un turno de juego en *LBE* comienza con algunas fases que deben llevar a cabo simultáneamente ambos bandos. Entre ellas está la determinación del poseedor de la iniciativa que puede variar de un turno a otro dependiendo de los dados y como no, de una serie de modificadores, como la cantidad de puntos de victoria acumulados por cada bando, la vigencia de un Ataque por sorpresa, que explicaremos más tarde y por las reglas específicas del escenario que se esté jugando. El bando que posee la iniciativa escoge quien comenzará los movimientos y acciones.
Otra de las fases es la determinación del tiempo atmosférico y su influencia en el estado del terreno y, por lo tanto, en las unidades de tierra y aire tanto en referencia al movimiento como en la efectividad en el bombardeo, en este caso particular en lo que un Tiempo lluvioso y un terreno con Fango afecta al efecto del fuego de artillería o al aterrizaje y despegue de unidades aéreas que no se encuentren en grandes aeródromos. Una vez sabemos el tiempo y el estado del terreno se pasa a ver si las unidades están abastecidas. Para poder ser activadas las unidades deben poder trazar una línea a una fuente de abastecimiento desde el borde del mapa a unas zonas que rodean el tablero de juego denominadas cajas. Dichas cajas permiten el movimiento de las unidades fuera del tablero e incluso el combate. Desde ellas (que deben ser amistosas al jugador que las usa) se pueden también abastecer los CG dando lugar a una cadena de mando que abastece a los CG subalternos, el de cuerpo de ejército a los de división, estos a su vez a los regimentales y ya directamente a sus unidades dependientes. Por supuesto las diferentes vías de comunicación del tablero, carreteras, caminos y ferrocarriles, permiten abastecer a las unidades. Por último existe también la posibilidad del abastecimiento aéreo.
La ultima fase simultánea que poseen los dos jugadores es la de asignación de las misiones aéreas. Estas pueden ser Patrulla, especialmente dedicadas a la defensa de hexágonos puntuales, Reconocimiento (como durante la partida no se pueden examinar los apilamientos del enemigo estas misiones pueden permitir saber un poco más de con quién te estás jugando los cuartos; además y como algo realmente original, pueden llegar a permitir que aumente la distancia a la que la artillería puede efectuar el fuego contra unidades o de destrucción contra objetivos fijos), Transporte de tropas, Abastecimiento, Bombardeo –que se realiza contra construcciones y posiciones fijas como vías de comunicación , medios de paso (barcazas , puentes pesados), trincheras y fortificaciones–, Ataque a tierra (contra unidades únicamente), Ataque naval (que en este juego en particular no se usa), Intercepción (con la que se intenta interceptar las misiones aéreas del enemigo y combatirlas), Combate aéreo (que sería como resultado de las intercepciones exitosas) y, por último, Escolta, es decir las unidades de caza que defienden a las que realizan las misiones y pueden ser interceptadas. Destacaremos el combate aéreo que es especialmente sangriento aunque existe la oportunidad de recuperar algunas de las unidades perdidas.

2. Jugador en fase

Una vez comienza la Fase de Actividades del primer jugador lo primero que acontece es la llegada de refuerzos, el Segmento de construcción de ingenieros con las construcciones, destrucciones y reparaciones de fortificaciones, medios de paso de ríos (puentes pesados, compuertas, pontones, pasarelas ligeras, transbordadores y barcas) y otras vías de comunicación. A continuación se realiza el Segmento de preparación del combate donde se resuelven los reconocimientos aéreos y los bombardeos por parte de la artillería y aviación tanto a posiciones como a unidades. Destacaré positivamente la posibilidad que tiene la artillería de efectuar fuego indirecto y la de coordinación entre varias de estas unidades gracias a los CG.
El Segmento que sigue es el de movimientos. Las unidades terrestres pueden moverse en modo natural (o sea, sin usar los beneficios de las carreteras y caminos) o en modo desplazamiento, usando las vías de comunicación, el transporte por ferrocarril, el aéreo y el naval. Una vez finalizados los movimientos pasamos al Segmento de combate.

3. Combate

El enfrentamiento entre unidades terrestres es particularmente sangriento. La tabla de comba-

Unidades terrestres:

1. Potencia de fuego
2. Alcance efectivo del fuego en hexágonos
3. Potencia de asalto
4. Potencia de ataque/defensa
5. Capacidad de movimiento en PM's
6. Coste de apilamiento

reverso

1. Factor de mando o apoyo
2. Capacidad y alcance en hexágonos de reorganización
3. Alcance en PM's del abastecimiento

Unidades aéreas:

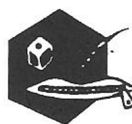
1. Capacidad de bombardeo
2. Capacidad de ataque a tierra
3. Capacidad de combate aire-aire
4. Capacidad de transporte y abastecimiento en niveles
5. Capacidad de reconocimiento
6. Coste de apilamiento

Cuarteles generales:

anverso

1. Potencia de defensa
2. Capacidad de movimiento en PM's
3. Coste de apilamiento

Diagramas explicativos de algunas de las fichas del reglamento del juego.



te puede proporcionar resultados negativos para el atacante incluso en diferencias de 10-1. Por lo tanto, hay que planificar los ataques buscando toda clase de apoyo ya sea mediante la artillería o la aviación y dejarse de ataques a lo loco. Los combates terrestres pueden ser básicamente de dos tipos: asaltos o ataques. Los primeros son los que realizan las unidades que se han movido y entrado en contacto en ese turno contra el enemigo. Para realizarlos se utiliza, naturalmente, el factor de asalto de la unidad. Los ataques son los que usan el factor de ataque y para poder realizarlos la unidad en cuestión no debe haberse movido durante su turno, es decir, que ya se encontraba en contacto con la unidad enemiga antes del Segmento de movimientos. Existen además un par de casos más de tipos de combate, que serían en cierto modo los ataque de reacción por parte del jugador que no está en su fase y los combates derivados por roturas y movimientos de explotación que pueden dar lugar a movimientos después del combate y posteriores combates. Hay que destacar que a pesar de que aunque las perdidas de niveles de tropas suelen ser abundantes también existe la posibilidad de recuperar parte de estas tropas. Se hace distinción entre las unidades destruidas y las capturadas de forma que las primeras se pueden reconstruir y las segundas se pierden definitivamente.

Un tipo de ataque que se sale de las normas normales y que viene determinado por los escenarios es el denominado Ataque por sorpresa, que se caracteriza por recibir durante varios turnos beneficios tanto en la determinación de la iniciativa como en las reglas de abastecimientos (las unidades no necesitan estar abastecidas mientras dure el ataque). Además, las ventajas a la hora del combate terrestre pueden ser decisivas, sobre todo en los primeros turnos de la ofensiva republicana e el Ebro.

4. Puntos de victoria

Los puntos de victoria pueden variar de un escenario a otro, aunque existen los del tipo denominado Puntos de victoria inmediatos, que pueden ser producidos por la ocupación de puntos estratégicos, por la destrucción de unidades o por los niveles de unidades capturados al enemigo y que son contabilizados cada turno, y los Puntos de victoria acumulados de los turnos anteriores. La diferencia de Puntos de victoria de ambos bandos dará al ganador la victoria, y decidirá si ésta es marginal, operativa o estratégica.

5. Reglas opcionales históricas

Entre otras hay reglas de cabeza de puente, intercambio de prisioneros, pánico, reutilización de vehículos capturados, los marcadores de turnos abreviados, reglas de alta montaña, cruce de fronteras, inundaciones, infiltraciones por parte de unidades de guerrilleros...

6. Unidades especializadas

Algunos tipos de tropas por sus especiales características merecen una atención especial. Si duda las más especiales de ellas son la de guerrilleros, una verdadera avispa en los calzoncillos del enemigo. Poseen una zona de control de dos hexágonos de radio, o sea, de 18 hexágonos. Afortunadamente sólo es válida para impedir el abastecimiento, observación y coordinación del enemigo, pero para no para su movimiento. Para ese caso cuenta únicamente el hexágono que ocupa físicamente la ficha. Pero no acaban aquí sus ventajas, pueden atravesar cursos de agua sin usar medios de paso, en los turnos nocturnos doblan su factor de combate, y para poder ser atacados deben ser rodeados al menos en tres de sus hexágonos adyacentes por unidades con factor de asalto no motorizadas ni blindadas y no se puede hacer fuego sobre ellas ni usar apoyo contra ellas... una verdadera gozada para el bando republicano.

Otras unidades especiales son las de potencias extranjeras ya sea CTV (Italianos), Legión Cóndor (Alemanes), o Rusos, que si realizan ataques en los que no participen más unidades que las suyas reciben bonificadores. La cara opuesta son la milicias, que si realizan ataques sin otro tipo de tropas tienen penalización. Las unidades del ejército de África no se ven penalizadas en caso de tiempo Tórrido (sólo faltaría). Las artillerías AT, AA y mixta doblan sus factores cuando hacen fuego contra blindados, aviación o contra ambos tipos respectivamente...

Escenarios

Para terminar hablaremos un poco de los escenarios, que pueden ser de más o de menos duración pero que exigen todas las unidades del despliegue inicial (y no son pocas precisamente). El libro de Escenarios, también incluye una pequeña introducción histórica donde se puede observar la importancia de la batalla, las razones que llevaron a ella y los objetivos del ataque inicial. Además, está ilustrada con varios mapas y fotografías que ayudan a su comprensión. A continuación están las reglas específicas de la batalla y las opcionales que se recomiendan del reglamento general. Le siguen los ordenes de batalla de ambos bandos tanto para el despliegue inicial como para la llegada de refuerzos.

Los escenarios son:

– *La batalla del Ebro*: la campaña completa, puede, al igual que en todos los demás escenarios ser jugada con el despliegue histórico, el libre parcial y el libre total.

– *El ataque republicano*: se trata de los primeros días de la ofensiva y va desde el turno 1 al 8 inclusive, del 1 al 4 con turnos abreviados. El objetivo del republicano debe ser el de alcanzar como mínimo la línea impresa en el tablero y por cada hexágono adicional ganará 1 punto de victoria y por cada uno menos lo contrario.

– *La fijación del frente y la lucha de desgaste*: cubre el grueso de la batalla y la durísima lucha de desgaste. Una vez detenida la ofensiva republicana las tropas nacionales comienzan a concentrarse y a intentar recuperar parte del terreno perdido.

– *El contraataque nacional*: la bolsa republicana va siendo reducida poco a poco, el ejército nacional ha concentrado sus unidades y por fin está preparados para la contraofensiva, que históricamente llevaría al ejército republicano a retirarse al otro lado del Ebro.

Para finalizar me gustaría hacer mención de que en la actualidad las reglas generales de *LBE* han sido revisadas y corregidas, y el presente comentario se ha hecho a partir de dichos arreglos. Las correcciones se pueden conseguir enviando el cuestionario que aparece en el juego o simplemente pidiéndolas al la dirección que aparece en éste, es decir, *VAE VICTIS*, Apartado de Correos 230, 08915 Badalona (Barcelona).

FICHA TÉCNICA

Autor
Francesc Martí

Editorial
Vae Victis

Tema
La Guerra Civil Española

Complejidad
Medio-Alta

Jugabilidad en solitario
Según la editorial alta, personalmente pienso que el sistema de juego lo permite, pero el tiempo necesario y la cantidad de fichas a desplegar y mover lo hacen un tanto duro para una sola persona.

Tiempo de juego
de 5 a 50 horas

DICEMASTER, LA REVOLUCIÓN DE LOS DADOS

Si a un jugador de rol le preguntamos para qué sirven los dados de seis caras, nos dirá que para jugar a Fanhunter o Star Wars; los dados de diez, para Vampiro o Rolemáster; los dados de ocho, para tirar el daño de según qué armas de AD&D o Runequest. Pero si le decimos que los dados de seis son su personaje, el terreno que atravesará y los monstruos a los que se enfrentará, los dados de ocho es su dado de identidad y los dados de diez y de doce son sus dados de combate y monstruos especiales, le parecerá que le hablas de algo raro, nuevo; y tendrá razón, ya que le estaremos hablando de un nuevo tipo de juegos: los juegos de dados coleccionables y, más concretamente, de DiceMaster

POR CARLOS RUIZ

El objetivo

El objetivo del juego es que tu aventurero, atravesando parajes y ciudades y explorándolos, encuentre las Seis Tablillas, después de enfrentarse a terribles (o no tan terribles) enemigos. Todo esto se resuelve mediante una serie de dados de seis caras, que determinan el éxito o el fracaso de las acciones. Estos dados presentan unos símbolos, dependiendo del tipo de dado, y se utilizan diferentes tipos en diferentes acciones y fases.

Sobre los dados

Existen varios tipos diferentes de dados, todos ellos de seis caras, con excepción del Dado de Identidad, que es de ocho caras. Todos estos dados son iguales en todas las cajas, con excepción de los aleatorios, de los que existen cuatro diferentes, y vienen dos por caja, y los dados de identidad.

– *Dados de Personaje*: Se dividen en Dado de Identidad, que te representa a ti, representa el daño que has sufrido y tu situación en el recorrido, los Dados de Armas, que te dicen qué tipos de armas sabes manejar, hecho que dependerá de tu raza, y el Dado de Personaje propiamente dicho, que será tu personaje, ya sea enano, elfo o humano.

– *Dados de Ruta de Aventura:* Con estos dados diseñarás los terrenos que atraviesan tu personaje y el del oponente. Hay dos tipos, los Dados de Lugares, que marcan el inicio y el final de cada una de las etapas de la ruta y representan zonas civilizadas, y los Dados de Parajes, que marcan el recorrido, y que son zonas salvajes y peligrosas, donde pueden encontrarse las runas.

– *Dados de Acción*: Se utilizan tanto para determinar tus recursos y posibilidades como para dificultar las acciones del oponente. Los diferentes dados de acción son: los Normales, que son aquellos que te servirán de base a tus acciones; los Robarrunas, autoexplicativos, los de Anillos, y los Aleatorios.

– *Dados de Encuentros:* Estos dados determinarán la dificultad de los encuentros y su resolución. Hay tres tipos diferentes: el Dado de Monstruos, que determinará la fuerza del monstruo al que se enfrentará tu personaje, el Dado de Magia, que te dará más fuerza y te ayudará a derrotar al monstruo, y los Dados de Combate, que serán los que utilizarás para resolver el encuentro.

– *Dados y Marcadores de Runas:* Mediante los Dados de Runas determinarás las runas que encuentres (si es que encuentras) y los Marcadores de Runas los utilizarás para mostrar las runas que has encontrado y, con las Reglas Estándar, los poderes de éstas.

Sobre el Reglamento

El reglamento está dividido en Reglas Básicas, Reglas Estándar y Reglas Opcionales. Aunque las Reglas Básicas son ideales para empezar a jugar, las Reglas Estándar no son muy difíciles, y se puede pasar directamente a estas reglas. Las Reglas Opcionales son totalmente aconsejables, y le dan al juego el toque final adecuado.

Además, en el reglamento también se dan las reglas de las dos extensiones de *DiceMáster*, *Yermos de Perdición* (que ya está en las tiendas) y *Cubos de Perdición* (que son las reglas avanzadas).





más de veinticinco

TIENDAS



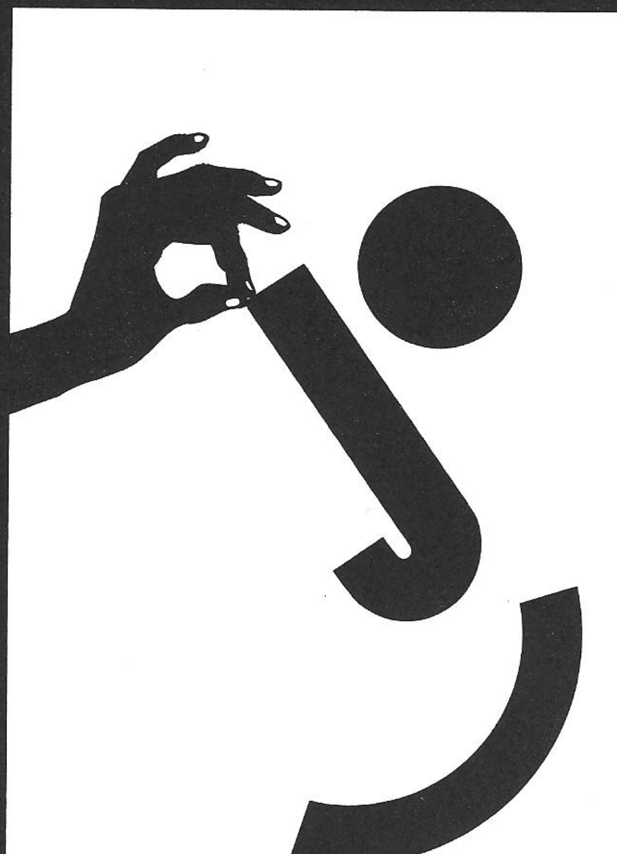
ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

48990	**ALGORTA**	GUINEA HOBBIES	Avda. Basagoiti, 64	Tel. 94.460 16 43
03003	**ALICANTE**	ATENEO	Portugal, 36	Tel. 96.592 30 40
06001	**BADAJOZ**	ALQUIMIA	Av. Juan Carlos I, 13	Tel. 924.22 44 66
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Provença, 85	Tel. 93.439 58 53
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Numancia, 112	Tel. 93.322 25 70
08600	**BERGA**	EL TINTER	Plaça Sant Ramon, 1	Tel.93.822 21 86
09004	**BURGOS**	HEDY	Gral. Sanjurjo, 38	Tel. 947.27 10 45
11010	**CÁDIZ**	HANNIBAL	Murillo, 31, bajos derecha	Tel. 956.26 40 56
30201	**CARTAGENA**	STUKA	Ronda, 7	Tel. 968.50 70 72
12001	**CASTELLÓN**	MOLD ROD	Pza. del Real, 18 B	Tel. 964.25 39 91
13001	**CIUDAD REAL**	CAOS	Paloma, 3 - 1.º, Local 6	Tel. 926.22 59 71
17002	**GIRONA**	NELSON GIRONA	Lorenzana, 44	Tel. 972.21 43 15
17005	**GIRONA**	ZEPPELIN	Santa Eugènia, 1	Tel. 972.20 82 65
08400	**GRANOLLERS**	FANTÀSTIC GRANOLLERS	Barcelona, 31	Tel. 93.879 61 80
24006	**LEÓN**	ROL PLAY	Suares Ema, 3	Tel. 987.20 01 51
28006	**MADRID**	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 82	Tel. 91.562 60 73
28015	**MADRID**	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46

juegos y figuras   cartas coleccionables   simulación   rol

28001	**MADRID**	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28034	**MADRID**	GENERACIÓN X	Fernán Caballero, 57	Tel. 91.730 01 68
28004	**MADRID**	METRÓPOLIS	Luna, 24	Tel. 91.521 63 00
28009	**MADRID**	OTIUM CENTER	Fernán González, 20	Tel. 91.431 46 98
29007	**MÁLAGA**	HOBBY MANIA	Peso de la Harina, 17	Tel. 952.27 69 54
07002	**PALMA DE MALLORCA**	KENIA	Avda. Alejandro Rosselló, 9	Tel. 971.72 59 78
31007	**PAMPLONA**	CAPYCUA	San Juan Bosco, 7	Tel. 948. 26 53 70
08206	**SABADELL**	ALEPH	Abad Escarrer, 13	Tel. 93.723 17 22
08922	**SANTA COLOMA DE GRAMENET**	ROLEGAME	Sant Joaquim, 101	Tel. 93.466 11 32
41004	**SEVILLA**	DIBUJOS ANIMADOS	Cuesta Rosario, 16	Tel. 95.421 18 18
08221	**TERRASSA**	CARRERAS JOCS	R. d'Egara, 140	Tel. 93.788 15 54
46004	**VALENCIA**	LUDÓMANOS	Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64
50005	**ZARAGOZA**	LUDO Z	Dr. Cerrada, 32-34	Tel. 976 23 69 84

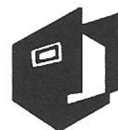
LATINOAMÉRICA
1066 **ARGENTINA BUENOS AIRES** FIGUEROA IMPORTACIONES
JOC INTERNACIONAL ARGENTINA Bolivar, 355, 1 C Tel. 54.1.331 32 22



dossier

EL FENÓMENO OVNI





EL FENÓMENO OVNI

En la mitad de siglo que nos toca vivir este fenómeno se ha alzado cautivando nuestra imaginación. No estamos solos en el universo y, además, somos visitados frecuentemente por nuestros vecinos siderales. Sus propósitos nos son desconocidos y permanecen en la sombra, tan huidizos como veloces. Se muestran en toda su magnificencia a unos pocos privilegiados escogidos aparentemente al azar, sin repetir espectador y de forma esporádica. ¿Por qué?...

POR ENRIC GRAU



a desde la antiguo el hombre ha meditado al respecto de la posibilidad de vida en otros mundos. Tenemos claros ejemplos en Bruno, los viajes del Barón de Munchausen, las obras de Flammarion, etc. Pero es después de la segunda guerra mundial cuando el fenómeno OVNI (o la psicosis colectiva como algunos dicen) se nos presenta tal y como lo conocemos (platillos volantes, abducciones, etc). Nos podemos preguntar cómo empezó, como se originaron los términos ahora tan conocidos, etc. Para ello hemos de remontarnos al período comprendido entre 1945 y 1954 pero más concretamente entre 1947 y 1952. En dicho período, aunque se vieron ovnis en todo el mundo, sin duda el país en que se produjeron mayor número de observaciones fue Estados Unidos. Quizás debido a que la aviación americana emprendió una verdadera "caza de platillos".

Los Foo-fighters de la segunda guerra mundial

Para empezar hemos de remontarnos a los "Foo-fighters". Durante la segunda guerra mundial, tanto los pilotos aliados como los de Eje, observaron unos extraños fenómenos luminosos que describieron como "bolas de fuego" y que al parecer se dedicaban a perseguir y acompañar a los aviones.

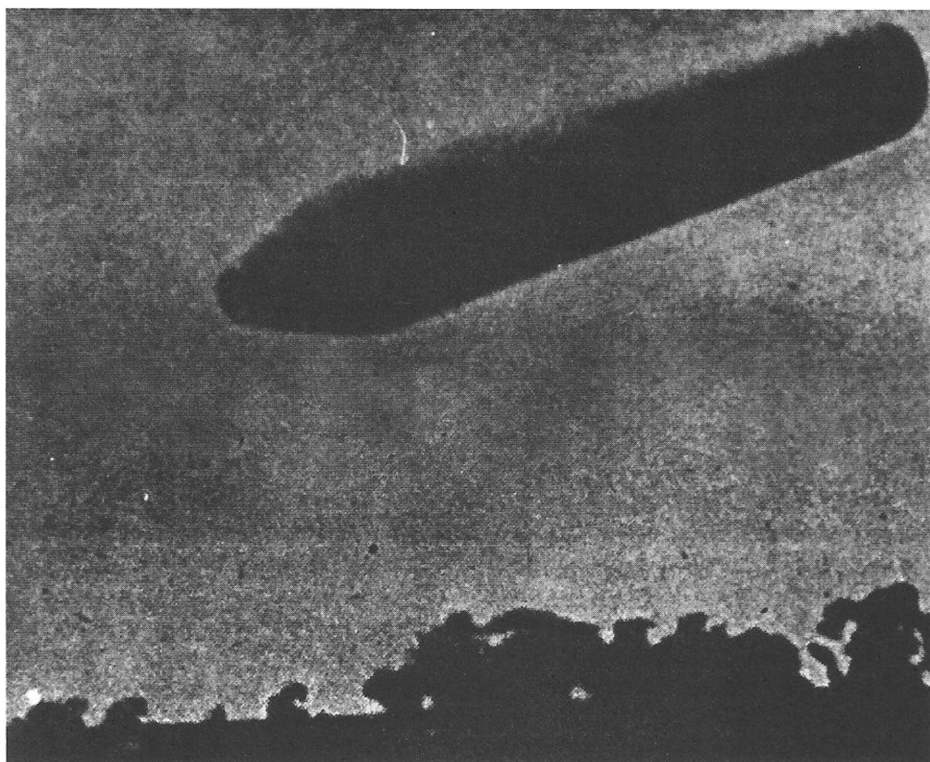
Estas misteriosas "bolas de fuego" no rebasaban nunca los cincuenta cm de diámetro y parecían ser de naturaleza inmaterial. Se mostraban animadas de movimientos, y hasta cierto punto inteligentes ya que perseguían a los aviones, los esquivaban, descendían en picado, etc. De forma que, al principio, los aviadores de las potencias beligerantes creyeron que se trataba de un arma secreta del enemigo. Fue debido a esta creencia que la prensa norteamericana no se ocupó de los Foo-fighters hasta el 1 de enero de 1945. En la prensa británica, sometida a la rígida censura militar, no aparecieron noticias hasta finales de aquel mismo año.

Cuando los aliados ocuparon los laboratorios nazis de Peenemünde y otros, no encontraron planos ni diseños en sus archivos que pudieran referirse a nada de esa naturaleza. Lo que si encontraron fue la evidencia de que los pilotos germanos también vieron a los Foo-fighters, a los que tomaron por armas secretas aliadas.

El caso de la isla de Maury

El 21 de Junio de 1947, a las dos de la tarde, una patrulla de guardias costeros de los Estados Unidos al mando de Harold Dahl, realizaba un servicio de vigilancia junto a Puget Sound, en Washington. La lancha penetró en una ría frente a la cual se encontraba una isla muy poco poblada: la isla de Maury. En la embarcación se hallaban Dahl, un hijo suyo de 15 años con su perro y dos guardias costeros. Al acercarse a la isla, Dahl vio seis máquinas de enormes dimensiones, de forma parecida a un buñuelo, en el aire a unos 600 m sobre sus cabezas. Estaban sacando fotografías de los extraños artefactos cuando uno de ellos empezó a caer y golpeó a otro. Se oyó un golpe sordo y empezaron a caer infinidad de trozos de un metal ligerísimo de color blanco. Después cayeron trozos de metal oscuro que parecía fundido ya que al caer al agua se elevaban nubes de vapor.

Los ocupantes de la lancha intentaron refugiarse pero el hijo de Dahl resultó herido y el perro muerto. Cuando cesó la lluvia de metal, vieron a los objetos alejarse silenciosamente rumbo al mar. Recogieron algunos trozos de metal y regresaron.



Ovni en forma de puro fotografiado en Texas.

Las fotografías estaban cubiertas de manchas blancas (como las que se producen por radiación). Los trozos de metal se perdieron en un accidente aéreo que sufrieron los oficiales que lo trasladaban a la base militar de Hamilton para su estudio. El caso fue silenciado.

Kenneth Arnold y los "platillos volantes"

El martes, 24 de junio de 1947, a las dos de la tarde, Kenneth Arnold, un hombre de negocios de Bolse (Idaho), volaba en su avioneta particular de Chehalis a Yakima, en el Estado de Washington. Cuando se hallaba a una altura de 2800 m, vio una sucesión de destellos hacia el norte del Monte Rainier. Mirando con atención a su izquierda observó una hilera de nueve objetos brillantes y de apariencia metálica que evolucionaban a la altura de los picos cubiertos de nieve. Tenían forma discoidal y parecían estar unidos entre ellos por un vínculo invisible ya que cada dos o tres segundos oscilaban ligeramente y cambiaban de rumbo de manera simultánea.
Cuando Arnold declaró lo que había visto, describió las extrañas máquinas como dos platos unidos por su parte cóncava, o como "platillos volantes", y así quedaron bautizados.

El accidente del capitán Thomas A. Mantell

A primeras horas de la tarde del 7 de enero de 1948, centenares de personas vieron un enorme objeto redondo y resplandeciente sobre Madisonville, en Kentucky. A las 13.30, la policía dio la alerta a Fort Knox, donde están las reservas de oro de los Estados Unidos en enormes cámaras acorazadas subterráneas, porque parecía que el objeto se dirigía hacia allí.
A las 13.45, el objeto hizo su aparición sobre la base aérea de Godman (cerca de Fort Knox). Mientras se cernía sobre el campo de aviación cambiando alternativamente de blanco a rojo y viceversa, el coronel Hix, comandante de la base, ordenó por radio a tres cazas F-51, que entonces pasaban por encima de Fort Knox, que estableciesen contacto con el objeto.
La escuadrilla se hallaba bajo el mando del capitán Thomas A. Mantell, as de la aviación americana, con una brillante hoja de servicios en le última guerra mundial. A las 14.45, Mantell llamó a la torre de control del aeródromo:
"He visto el objeto. Lo tengo sobre mi cabeza. Trataré de aproximarme a él para verlo bien ... Ahora lo tengo enfrente. Parece metálico ... es de un tamaño tremendo ... Ahora se eleva y va tan rápido como yo. Voy a subir hasta 6000 m. Si no puedo alcanzarlo abandonaré la persecución..."
Los otros dos pilotos comunicaron que el objeto aún seguía subiendo por encima de los 6000 m. Ninguno de los pilotos llevaba mascarilla de oxígeno para poder ascender más. Pero Mantell siguió ascendiendo. Debía hallarse a mucho más de esa altura cuando cesó de emitir mensajes. Ante el extraño silencio la torre llamó a Mantell pero éste no respondió. Poco tiempo después, aquel mismo día, el cadáver de Mantell apareció cerca de los restos de su avión siniestrado a unos 145 Km del campo de aviación.
Este caso produjo una gran conmoción ya que, dadas sus espectaculares circunstancias y la veteranía del capitán Mantell, no cabían las explicaciones habituales de alucinación o psicosis colectiva. Es uno de los orígenes del hermetismo de las fuerzas aéreas y del interés mundial en el fenómeno.

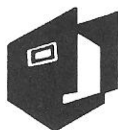

Objeto no identificado sobre Nueva York en noviembre de 1965, poco antes de un apagón que duró doce horas.

Objeto en forma de cigarro

El 24 de Julio de 1948, los pilotos de un DC-3 de las "Eastern Air Lines", Clarence B., Chiles y John B. Whitted, vieron, a las 3.55 h de la madrugada, un aparato muy brillante en forma de cigarro que se dirigía hacia su avión a gran velocidad. El DC-3 sobrevolaba en ese momento Montgomery. Una hora antes había sido visto un enorme objeto en forma de obús desde el aeródromo militar de Robbins Base, en Marcon (Georgia).
Los dos pilotos y un pasajero fueron largamente interrogados por los técnicos del proyecto Sign.

Luces espectrales

En la noche del 1° de octubre de 1948, a las 21 horas, el teniente George Gorman se disponía a tomar tierra en el aeropuerto de Fargo. La torre le había dado permiso para aterrizar, pero advirtió lo que parecía ser una luz de cola de otro avión a unos 1000 m de distancia. Preguntó a la torre de control y le dijeron que el único aparato que se encontraba en el campo, además del suyo, era un Piper Club. El teniente distinguía perfectamente a esta avioneta en un nivel inferior al suyo. No era lo que había visto así que se acercó a la luz. Tenía unos 20 cm de diámetro, era muy blanca, completamente redonda con una especie de difuminado en su periferia. El teniente persiguió a la luz que le esquivó repetidas veces hasta que se dirigió hacia el Nornoroeste y desapareció. La explicación oficial fue que se trataba de un globo sonda iluminado.
También en 1948 fueron vistas en el Oeste americano unas misteriosas "bolas de fuego verde". Parecían bolas incandescentes de una lumino-



PROYECTO SIGN, GRUDGE Y BLUE BOOK

El 24 de junio de 1947, cuando estaba en vuelo de Chehalis a Yakima, el aviador civil norteamericano, Kenneth Arnold, acuñó el desdichado nombre de "platillos volantes" al observar una hilera de nueve discos brillantes que volaban rozando las cumbres nevadas del Monte Rainier. Este término ha contribuido mucho al descrédito del tema que desde el primer momento hubiera merecido mayor atención por parte de la Ciencia.
Cuando describió su observación a los periodistas, que ya lo aguardaban en el aeródromo de Yakima, dijo que *"los nueve discos se deslizaban todos al mismo tiempo, como platos arrojados con fuerza sobre la superficie de un estanque..."*. Pero la observación de Arnold no fue la única de aquel agitado verano de 1947. En realidad se han llegado a recopilar hasta más de 800 casos para el mes de julio. Quizá los científicos se hubieran interesado más en el caso si el término no fuera tan populachero y exprimido por la prensa sensacionalista.
Pero hubo quien sí se tomó en serio el fenómeno. A finales de aquel mismo año, el 30 de diciembre, el Secretario de Defensa de los Estados Unidos, James Forrestal (el mismo que más tarde habría de defenestrarse trágicamente), firmó la orden instituyendo una Comisión de Encuesta para estudiar los UFO (Unidentified Flying Object), denominación con la que la aviación militar de los Estados Unidos, USAF, se refería al fenómeno. Esta comisión recibió el nombre en clave de Proyecto Sign (señal) y estableció su centro en la base aérea de Wright Paterson en Dayton (Ohio).
La "Comisión Platillo" ha sufrido diversos cambios en su agitada existencia. Así, tras una efímera existencia, el Proyecto Sign fue reemplazado por el Proyecto Grudge (agravio) y posteriormente este lo fue por el Proyecto Blue Book (libro azul).

sidad verde cegadora, con una corta cola, a veces anaranjada. Atravesaban el cielo a la velocidad de un meteoro y desaparecían espontáneamente, a veces desintegrándose en un espectacular estallido.

Indianapolis

En el mes de Julio de 1952, un sábado por la noche, los sorprendidos paseantes vieron una enorme máquina ovalada que pasaba sobre sus cabezas a gran velocidad despidiendo llamaradas. Miles de personas fueron testigos del extraordinario suceso. Aparte de los habitantes de la ciudad, varios pilotos en vuelo vieron el aparato cuando éste se acercaba a la ciudad. Este caso es importante por la cantidad de testigos que lo presenciaron. El director del proyecto "Blue Book", el capitán Edward J. Ruppelt, se vio obligado a hacer una rueda de prensa en la que declaró no poder afirmar la naturaleza del fenómeno.



Ovnis en formación, vistos en Italia en 1960.

Clasificación de los OVNI

1. Bolas de fuego: Se caracterizan por su aspecto inmaterial y la brillante luz que despiden. Normalmente no son de gran tamaño y tienen una gran capacidad de maniobra y suelen desaparecer a una velocidad vertiginosa.

2. Platillos volantes: Es la que se ha hecho más popular. Fueron extraños objetos en forma elipsoide vistos de perfil y circulares vistos de frente, los que describió Keneth Arnold. Por las descripciones de los testigos, dichos objetos pueden permanecer inmóviles y, de repente, desplazarse a gran velocidad. Normalmente no emiten ningún tipo de sonido aunque algunas veces se oye un suave zumbido. Tienen un diámetro de unos doce a catorce metros y pueden hacer virajes en ángulos muy cerrados. Pueden moverse en todas direcciones y se les ha visto desplazarse en zig zag, elevarse verticalmente en forma espiral y en línea recta. Algunos de ellos parece que se posan en el suelo donde dejan unas extrañas marcas. Algunas veces el suelo está chamuscado, otras simplemente removido. Tienen un color entre rojo y anaranjado brillante.

3. Media esfera o plato invertido: Tienen unas características de vuelo similares a los anteriores aunque son un poco más pequeños (unos cinco metros de diámetro). Tienen una torreta central que sobresale de la plataforma circular y cuando aterrizan no suelen dejar huellas de patas sino que se mantienen a una cierta altura quemando el suelo por el efecto de una alta temperatura.

4. Artefactos en forma de cigarro: Estos aparatos son mucho mayores que los anteriores. Se les ve raramente y al parecer se trata de naves porta platillos. Tienen la forma de un cilindro alargado y se desplazan normalmente en forma horizontal aunque también han sido vistos en posición vertical.

5. Aparatos en forma de delta: Estos se han visto con menos frecuencia que los anteriores. Tienen la forma de un triángulo con los lados convexos y en su centro parece haber un círculo que algunos describen como un círculo iluminado, otras como un agujero y otras en forma de cúpula. Son de gran tamaño y algunos la clasifican como otra portadora de platillos volantes.

6. Escuadrillas de ovnis: Aparte de los casos en que se han visto objetos no identificados en forma aislada, han podido observarse también lo que se podría denominar como "escuadrillas" de dichos objetos. En estos casos suelen ir en formación realizando raras evoluciones por el cielo.

EL GOBIERNO SECRETO
LOS HOMBRES DE NEGRO DETRÁS DEL PODER

¿Cuál es la verdad acerca de los OVNIS? ¿Qué se esconde tras el espeso velo de secreto? Ante mi tengo a una persona que conoce al dedillo los intríngulis del SECRETO. Estamos en un bar poco conocido en una zona tranquila y solitaria del centro urbano. Es de noche y esta lloviendo a mares. La mesa esta en un lugar poco iluminado. Además la persona entrevistada, el Sr. Smith, lleva gafas negras, gabardina y sombrero, de forma que no se le ve bien la cara. Permanece oculto en la sombra aunque por su voz, ronca y profunda, podemos adivinar que se trata de un hombre de cierta edad

POR X, PERIODISTA

Sr. Smith... El nombre es falso, evidentemente, pero es inevitable en este tipo de asuntos. ¿No es verdad, "Sr. Smith"?

Ciertamente. Me lo he pensado mucho antes de decidirme a hacer público todo lo que sé.

Pero afortunadamente su conciencia ha podido más que su prudencia y nuestros lectores podrán beneficiarse hoy de ello. Dígame, ¿como empezó todo?.

Pues verá, hemos de remontarnos a los años siguientes al fin de la segunda guerra mundial. Entonces eran otros tiempos. Las cosas tenían una trascendencia especial, era como si empezáramos a construir el mundo de la nada y, en cierto sentido, eso era cierto de forma literal. El Gobierno de los Estados Unidos se enfrentó entonces con una serie de eventos más allá de toda predicción. Eventos totalmente increíbles que desafiaron el sentido común de la élite gobernante. Ante los que un atónito presidente **Truman** y sus jefes militares se encontraron literalmente impotentes después de ganar la más devastadora y costosa guerra de la historia. Hay que tener en cuenta que los Estados Unidos habían desarrollado y usado la bomba atómica y eran por entonces los únicos en poseerla. Un arma que podía destruir ejércitos enemigos, devastar países o incluso destruir la Tierra. Era el país con la mejor economía, la más avanzada tecnología, el mejor ejército, el más alto nivel de vida. Resumiendo: el más poderoso e influyente del planeta.

Uno sólo puede imaginar la confusión y el desconcierto cuando la élite del Gobierno de los Estados Unidos descubrió que una nave alienígena, pilotada por seres insectoides provenientes de una cultura totalmente incomprensible, se había estrellado en el desierto de Nuevo Méjico.

Entre enero de 1947 y diciembre de 1952 se recuperaron al menos 16 naves con 65 cuerpos de los cuales uno estaba vivo y hay constancia de una nave más que explotó. De estos incidentes, 13 ocurrieron dentro de las fronteras de los Estados Unidos. Uno en Arizona, 11 en Nuevo Méjico y el último en Nevada. Tres sucedieron en otros países: uno en Noruega y dos en Méjico. Estos fueron los primeros hallazgos.

13 de febrero de 1948: Se encontró una nave alienígena cerca de Aztec, Nuevo Méjico.

25 de marzo de 1948: Hallazgo de una nave de 30 metros de diámetro en Hart Canyon, cerca de Aztec, Nuevo Méjico. De ella se recuperaron 17 cuerpos alienígenas. Pero lo más importante fue el descubrimiento de un gran número de trozos de cuerpos humanos almacenados dentro de la nave.

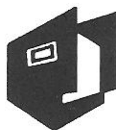
Después de esto el pánico y la paranoia se apoderaron de aquellos que estaban dentro del reducido círculo conocedor de los hechos y una pesada cortina de "Alto Secreto" se alzó inmediatamente. Las medidas de seguridad fueron incluso más elevadas que las que se impusieron en el "Proyecto Manhattan" de forma que, en los años que siguieron, estos eventos se transformaron en el secreto mejor guardado de la historia. Cuando en 1949 se recuperó un alien vivo de la nave que se estrelló cerca de Roswell las medidas de seguridad ya eran extremas.

¿Como se llevó a cabo la investigación del fenómeno?

Un grupo especial de científicos americanos fueron organizados en lo que se llamó **Proyecto Sign** en diciembre de 1947. Éste evolucionó en el **Proyecto Grudge** en diciembre de 1948. Además otro proyecto, éste de desinformación, se creó bajo la supervisión del Proyecto Grudge. Se trata del conocido "**Libro Azul**". Se organizaron equipos especiales, los "equipos azules", para recuperar naves aliení-



Foto tomada en Nuevo Méjico en 1963.



genas. Estos equipos serían conocidos después como los "equipos alfa".

¿Que hizo el gobierno americano para proteger semejante información?

Ya durante los primeros años la **USAF** (United States Air Force) y la **CIA** ejercieron un control completo sobre el secreto. De hecho la CIA se formó inicialmente como "Grupo Central de Inteligencia" por medio de una Orden Ejecutiva Presidencial con el propósito de investigar la presencia alienígena. Más tarde la **NSA** (National Security Agency), oculta en las sombras, se estableció para controlar los servicios de espionaje y, especialmente, el problema alienígena.

Mediante una serie de organismos, órdenes presidenciales, etc.., se creó una especie de buffer de la información basado en el alto secreto y en la presunta creencia de que los altos mandos preferían "no saber" para no tener que ocultar información o mentir en un juicio o una investigación del Congreso. De hecho, si el secreto tenía que ser total entonces no se podía informar de ello al Congreso, con lo que las fuentes de dinero habían de seguir vías especiales como los fondos reservados de la CIA, la NSA o gastos militares en proyectos de alto secreto.

¿Y no hubo ninguna filtración?

Nada es perfecto ni existe el secreto total. En 1949, el Secretario de Defensa, **James Forrestal**, empezó a hacer objeciones sobre la necesidad de tanto hermetismo. Era un hombre idealista y muy religioso que creía que el público tenía que conocer la verdad. Cuando empezó a hablar del asunto con los líderes de la oposición y otros miembros del Congreso fue obligado a retractarse por Truman. Expresó sus temores de estar siendo vigilado a mucha gente lo que fue interpretado por aquellos que no estaban en el secreto como un indicio claro de paranoia. Más tarde se dijo que sufrió una crisis nerviosa que hizo necesario su ingreso en el hospital naval de Bethesda. De hecho se temía que Forrestal volviese a hablar y por eso se le aisló y fue desacreditado. El 22 de mayo de 1949 se simuló su suicidio tirándole a través de la ventana de su habitación en el hospital.

Volviendo al tema alienígena. ¿Que se hizo del alien vivo que fue capturado en 1949?

Fue llamado **EBE**, Extraterrestial Biological Entity. Tenía una cierta tendencia a mentir y durante un año sólo dio las respuestas deseadas a las preguntas formuladas. Aquellas preguntas que tenían una respuesta indeseable no fueron contestadas. En el segundo año de su cautiverio fue abriéndose más y la información obtenida fue un poco más clara. La compilación de todas sus revelaciones fue lo que más tarde se llamó "**El Libro Amarillo**".

A finales de 1951 EBE empezó a enfermar. El personal médico era impotente para determinar la causa de su aflicción. Como la base del sistema de EBE era la clorofila, procesando la comida en energía de una forma parecida a las plantas, se decidió llamar a un experto en botánica, el doctor **Guillermo Mendoza**. Éste trabajó intensamente tratando de salvar la vida de EBE pero al final murió a mediados de 1952.

Y, ¿cuál fue el siguiente paso?

Bueno, en 1953 un nuevo hombre ocupó la Casa Blanca, el general del ejército **Dwight Eisenhower**. Sus métodos consistieron en crear una organización estructurada en una cadena de mando. Este método delegaba su autoridad a grupos de personas que formaban un comité. Evidentemente también tomó sus decisiones pero sólo en los casos en los que el comité de expertos no llegaba a un consenso.

Durante su primer año de mandato, en 1953, al menos 10 naves alienígenas fueron recuperadas con un total de 26 aliens muertos y 4 vivos. Eisenhower sabía que tenía que solucionar el problema alienígena y que éste no podía ser revelado al Congreso. Para ello acudió a su amigo y miembro del Consejo de Relaciones Exteriores, **Nelson Rockefeller**. Juntos planearon en secreto la estructura encargada de supervisar el asunto alienígena formando las bases del futuro y nefasto proyecto MJ-12.

Mientras tanto ese mismo año se descubrieron grandes objetos en el espacio que se dirigían a la Tierra. Las evidencias posteriores mostraron que se trataba de naves espaciales. El Proyecto Sigma interceptó las comunicaciones de radio alienígenas mientras las naves se posicionaban en una órbita muy alta alrededor del planeta. Se concertó un aterrizaje mediante el lenguaje binario. Así tuvo lugar la primera entrevista con estos seres llegando a establecer las primeras relaciones diplomáticas.

El presidente Eisenhower se reunió cara a cara con la delegación alienígena y estableció el primer tratado formal entre los Estados Unidos y la Nación Alien. En este tratado se especificaba que los alienígenas no interferirían en los asuntos humanos y que los humanos no interferirían en los asuntos alienígenas. Que no harían ningún otro tratado con otra nación terrestre. Y que nos suministrarían gradualmente avances tecnológicos a cambio de permitirles abducir de vez en cuando a seres humanos para su estudio. Se especificaba que dichos humanos no serían dañados y que serían devueltos en breve sin que pudieran recordar nada de lo sucedido. Se estableció también la notificación, de forma periódica al recién creado MJ-12, de todos los humanos abducidos. Como acuerdo final se estableció un intercambio de 16 personas por 16 alienígenas a fin de mejorar el entendimiento mutuo y el aprendizaje unos de otros. Los invitados alienígenas permanecerían en la Tierra mientras que sus equivalentes humanos viajaban al lugar de origen de los visitantes y volvían.

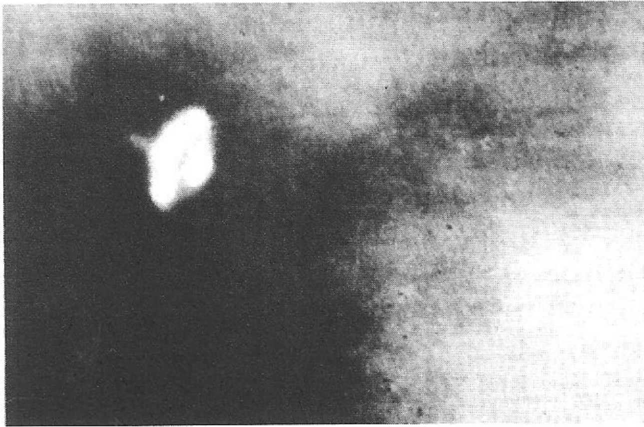
Pero el hecho más sustancial fue el acuerdo para construir bases subterráneas en Utah, Nuevo Méjico, Arizona, Colorado y Nevada (cerca del Área-51). Dos de ellas serían de utilización conjunta y las otras sólo tendrían personal alienígena. Para acceder a ellas se requeriría una acreditación especial de la armada.

Pero ¿cómo se pudo reunir el dinero necesario para tales obras?

Ya, eso fue un problema. La construcción de las bases fue muy lenta debido al ritmo con que llegaban las grandes cantidades de dinero necesarias. En parte se financió como si fuera un proyecto secreto para construir refugios atómicos donde pudieran refugiarse los miembros del gobierno y el personal de la Casa Blanca. Más tarde se justificaría cono la construcción de bases militares subterráneas o la investigación y construcción de nuevas armas secretas. Como estas cosas eran consideradas Alto Secreto, el dinero para su financiación estaba totalmente controlado por la Oficina Militar de la Casa Blanca. De hecho la guerra fría fue una gran fuente de dinero no controlado. El MJ-12 se financió con millones de dólares provenientes de estos fondos.

¿Que es eso del MJ-12?

Se fundó mediante el Memorándum Ejecutivo NSC 5410, de forma secreta, en 1954 por Eisenhower. Se trataba de un comité permanente, conocido como "**Majority Twelve**" (MJ-12), encargado de supervisar y dirigir todas las acciones encubiertas del asunto alienígena. Estaba formado por Nelson Rockefeller, Allen Welsh (director de la CIA), John Foster (Secretario de Estado), Charles A. Wilson (Secretario de defensa), Almirante Arthur W. Radford (Jefe del Estado Mayor), Edgar Hoover (director del FBI) y seis hombres del comité ejecutivo del Consejo de Relaciones Exteriores conocidos como los "**hombres sabios**". Éstos eran miembros de una sociedad de estudiantes conocidos como "**La Sociedad Jason**" que reclutaba sus miembros entre las sociedades "Skull and Bones" y "Scroll and Key" de Harvard y Yale.



Fotografía tomada en Barcelona en 1959.

¿Qué pasó luego con los extraterrestres?, ¿cómo continuó todo?
Lamentablemente no muy bien. En 1955 ya era obvio que los alienígenas habían engañado a Eisenhower y roto los acuerdos. Se encontraron cuerpos humanos horriblemente mutilados, además de algunos animales, en todo Estados Unidos. Además se sospechaba que las listas de abducidos suministradas por los alienígenas no eran completas y que no todos ellos habían sido devueltos. Por si fuera poco también se sospechaba que la Unión Soviética había llegado a algún acuerdo con los alienígenas. Siguiendo en esta línea, más tarde se descubrió que habían estado manipulando masas de gente a través de sociedades secretas y sectas de ocultismo, magia, religión, etc.

Pero, ¿qué quieren estos alienígenas de nosotros?
Parece ser que utilizan a los humanos y animales como fuente de glándulas, enzimas, sangre y secreciones hormonales para horribles experimentos genéticos. Ellos explican estas acciones como necesarias para su supervivencia. Por lo visto su estructura genética se ha deteriorado mucho con la consecuencia de que no son capaces de reproducirse. Si no son capaces de mejorar sus genes su raza no tardará en desaparecer.

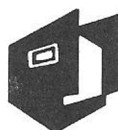
Y, ¿cómo podríamos librarnos de ellos?
Por desgracia los pocos encuentros bélicos entre humanos y extraterrestres dejaron bien a las claras la impotencia de nuestras armas frente a ellos. En estas circunstancias el MJ-12 prefirió mantener las relaciones y hacer la vista gorda hasta que nuestra tecnología descubriese algún arma eficaz contra las defensas alienígenas. Mientras tanto el asunto alienígena era desacreditado por todos los medios ante el público a fin de mantener el secreto. Había que evitar el colapso de nuestra sociedad, tanto económico como social, ante la verdad. El pánico se apoderaría de la gente y las estructuras religiosas se vendrían abajo con el caos y la anarquía subsiguiente.
Se intentó llegar a un acuerdo secreto con la Unión Soviética y otras naciones para unir fuerzas en pos de la supervivencia de la humanidad. Mientras tanto se seguía investigando en el desarrollo de armas nuevas. El resultado de estas investigaciones fueron los proyectos "JOSHUA" y "EXCALIBUR".
El primero de ellos, JOSHUA, era fruto del desarrollo de un arma capturada a los alemanes al final de la guerra. En ese momento era capaz de generar una emisión de ondas de baja frecuencia que podían atravesar cuatro pulgadas de blindaje desde una distancia de dos millas. Se suponía que sería capaz de atravesar las defensas de las naves alienígenas.
EXCALIBUR consistía en un misil perforador capaz de atravesar 1000 metros de tierra con una desviación máxima del objetivo de unos 50 metros. Podía llevar una cabeza atómica de un megatón y estaba diseñada para destruir las bases subterráneas.

Por lo que veo la situación se mantuvo en equilibrio durante muchos años. ¿Cuales fueron las consecuencias del mantenimiento de esta situación durante tanto tiempo?
Los secretos, sean o no útiles, son una fuente increíble de poder. Pueden hacer que un grupo de gente se juramente contra todo el resto y que se mantengan unidos por la necesidad de mantener oculta la verdad. Justifica acciones impensables bajo otras circunstancias y eso fue lo que sucedió en los Estados Unidos. Para empezar el Congreso no podía ser informado ya que comunicarle algo era hacerlo público en un corto plazo de tiempo. El secreto se mantuvo dentro de una poderosa comisión llamada MJ-12. Ésta tenía poder para manipular miles de millones de dólares destinados a proyectos secretos de índole militar. Podía utilizar su poder e influencia con la falta de escrúpulos típico de un fin más allá de toda discusión. Como consecuencia se mantuvo a los presidentes posteriores a Eisenhower ignorantes de lo que pasaba en un intento por hacer el velo de secreto lo más impenetrable posible. Kennedy fue asesinado porque sospechaba algo y fue más allá de lo prudente en sus investigaciones internas.
Todo ello permitió formar un poder dentro del poder. Un poder secreto que tenía en sus manos las principales agencias de espionaje del país y unos medios económicos que lo podían equiparar a la nación más potente del planeta. Nixon fue obligado a dimitir cuando su situación inclinó a la nación al deseo de transparencia informativa con el consiguiente descubrimiento de los tejemanejes internos. Eso no se podía permitir y los servicios de inteligencia montaron un verdadero golpe de estado palaciego.

¿Quiere decir eso que existe un grupo secreto que controla el país?
No sólo eso sino que además está en posesión de una tecnología superior ya que controlan la fuente de información alienígena. De hecho tienen a su disposición naves espaciales capaces de ir hasta la Luna o Marte fácilmente, donde existen bases de utilización conjunta alienígena-terrestre. Y todo controlado por el MJ-12 que explota la situación permitiendo que los alienígenas sigan haciendo experimentos humanos que dejarían en pañales los hechos por los nazis durante la segunda guerra mundial.

Y, para terminar, ¿cómo está la situación actualmente?
Sigue estando en equilibrio. El MJ-12 sigue sin atreverse a actuar contra las bases extraterrestres (al menos abiertamente) en parte porque no quieren renunciar a esa fuente de conocimiento y poder. Pero existe un peligro inminente. He descubierto que los alienígenas han estado implantando instrumentos microscópicos en seres humanos. Esa operación se realiza cuando esas personas son niños. Quizás en alguna visita médica o algo por el estilo. Creo que su intención es tener preparado un ejército secreto que les permita dar el gran golpe en el momento adecuado, destruir el MJ-12 y controlar el país. Las personas que tienen esos mecanismos no son conscientes de ello y, probablemente, dichos instrumentos aún no están actuando. Supongo que esperan a tenerlas posicionadas antes de activarlas a fin de que las acciones de las mismas parezcan lo más naturales posibles.

Sus palabras me habían dejaron perplejo e intranquilo. ¿Qué había de verdad en todo eso?, ¿no sería todo una patraña más?, o, ¿quizás lo más increíble sea justamente lo verdadero?. Observé cómo se alejaba, silenciosamente, mirando de vez en cuando a su alrededor como si temiera que alguien le estuviera siguiendo. Desapareció entre la lluvia y, hasta el momento, no he vuelto a saber nada más de él.



INVASIONES LITERARIAS

Una vez agotado el filón de los monstruos mitológicos, o los seres venidos de más allá de la tumba, la literatura debía buscar otra manera de aterrorizar a los lectores, de recordarles que el hombre sigue en peligro. El desarrollo de las ciencias astronómicas le abrió un nuevo campo para ello. Mientras en la Tierra se especulaba con la posibilidad de viajar por el espacio, los marcianos invadían nuestro planeta. Mientras nosotros soñamos con llegar a los confines del Sistema Solar, razas más evolucionadas que la nuestra nos atacan desde galaxias en remotos confines del Universo

POR JORDI CARRIÓN



l que los pueblos de la Tierra no se hallasen preparados para afrontar la llegada de los marcianos fue exclusivamente culpa suya.

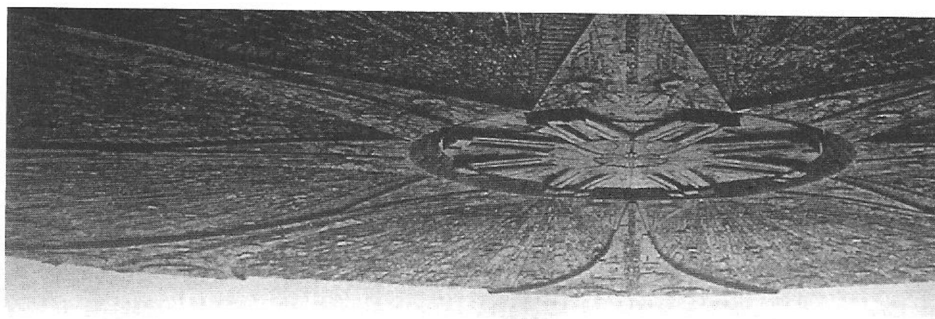
Fredrick Brown, *Marciano, vete a casa.*

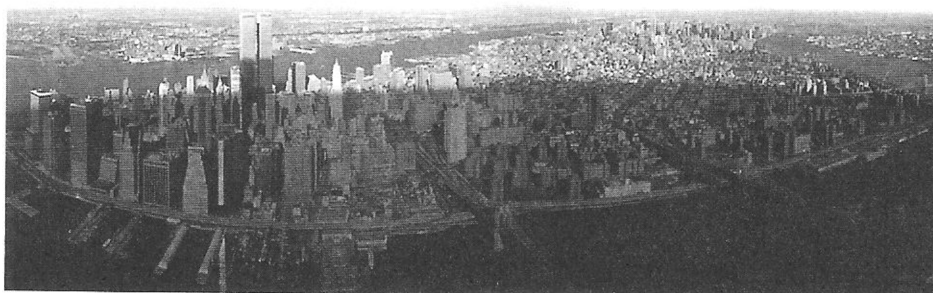
Cuando el peligro estaba aquí

Los griegos que llamamos Homero situaron al peligro y a la amenaza, a los cíclopes y a las sirenas, en las costas africanas y en las islas del Mediterráneo. Terribles monstruos habitaban el mundo que se extendía más allá de las Columnas de Hércules. Monstruos que, varios siglos más tarde, emigrarían a zonas más cercanas a la civilización, pero igual de agrestes. Los dragones y los gigantes de las novelas de caballerías poblaban los bosques europeos, lugares idóneos para que el caballero de marras pudiera medir sus habilidades guerreras, desde donde realizaban sus violentas incursiones a las aldeas y a los castillos, que provocaban el pánico entre la población y sus dirigentes. Otros monstruos más humanos se encargaban de las invasiones de mayores proporciones.

La exploración y el colonialismo empequeñecieron el mundo, mermaron el número de áreas donde poder situar a criaturas que amenazaran a la humanidad. Bram Stoker escribió sobre el peligro que se escondía en los Cárpatos, Julio Verne aún se atrevió a hablar de mundos subterráneos, Joseph Conrad situó el horror en el corazón de la jungla tenebrosa, pero progresivamente la mirada fue dirigiéndose hacia aquello que los antiguos bautizaron como mundo supralunar. La astronomía empezó a estar lo suficientemente desarrollada como para especular sobre qué podía haber más allá de nuestra atmósfera. La teoría evolucionista comenzó a tener la necesaria aceptación para servir de base a una imaginación que deseara inventar formas de vida no antropomorfas.

Entonces la literatura comenzó a poblarse de fuerzas amenazantes y peligrosas, de criaturas deformes o extremadamente desarrolladas, de naves, de abducciones, de ovnis y de guerras. El peligro ya no era exclusivamente terrestre. La literatura, que no la humanidad, comenzaba a estar preparada para una invasión.





La verdad comienza a estar ahí fuera

A caballo entre el siglo XIX y el nuestro vivieron los dos escritores que comenzaron a percatarse de la exterioridad de las amenazas auténticas.

Uno de ellos, clásico entre los clásicos de la literatura de ciencia-ficción, es H.G. Wells. El autor de *La Máquina del Tiempo*, inauguró con otra novela, *La Guerra de los Mundos* (1898), la temática de la invasión alienígena de la Tierra. Armados con cañones capaces de abrir gruesos socavones en nuestra geografía, los extraterrestres que aparecen en ella son descritos minuciosamente. Tienen ya un aspecto repulsivo del que prácticamente no podrán deshacerse en toda la historia del subgénero. Aspecto que seguramente derivó en el tópico de "monstruos cabezones de ojos saltones" que nos llevaría desde la primera ciencia-ficción norteamericana a los últimos capítulos de *Expediente-X*. En *La Guerra de los Mundos*, cuya lectura radiofónica por parte de Orson Welles –para quien desconozca la anécdota– provocó cierto histerismo en la sociedad americana, los invasores son destruidos por nuestros gérmenes y no por nuestro valor. Toda una lección de originalidad y humildad de la que deberían haber aprendido los guionistas de *Independence Day*.

El otro ilustre precursor, obviado por lo que yo sé en todos los manuales sobre el tema, no es otro que H.P. Lovecraft. ¿No pobló el escritor

estadounidense nuestro planeta de seres cósmicos y de poderosos entes que, desde sus planetas de origen, pugnan por apoderarse de la Tierra? La sutil invasión lovecraftiana, perfilada en su constelación de novelas y relatos sobre los *Mitos*, no reúne ninguna de las constantes del subgénero, pero, a mi juicio, debe ser tenida en cuenta. Cthulhu, en última instancia, no es más que un monstruoso extraterrestre.

Tres visiones sobre el tema

A partir de 1930 serán innumerables las exploraciones literarias del tema de la invasión alienígena. Sin embargo, tres son las novelas clave en la evolución de este motivo: *El Día de los Trífidos* (1951) de John Wyndham, *Los Ladrones de Cuerpos* (1955) de Jack Finney y *El Juego de Ender* (1985) de Orson Scott Card.

El Día de los Trífidos nos conduce a una Tierra donde una lluvia de meteoritos ha dejado ciega a la mayor parte de sus habitantes. Los meteoritos no vienen solos. En su interior viajan las esporas extraterrestres de una peculiar raza vegetal aunque móvil llamada trífido. Una vez se han desarrollado, los trífidos se dedicarán a invadir paulatinamente el planeta a base de perseguir a los humanos con sus zarcillos envenenados. Los pocos hombres que han conservado su visión, se atrincherarán en enclaves estratégicos y pequeñas fortalezas desde donde intentarán frenar el avance alienígena. A partir de esta trama, Wyndham articula un relato, de buen ritmo narrativo, que podría inscribirse en el catastrofismo novelístico británico, al describir minuciosamente un mundo postcatástrofe. Los invasores no tienen forma humana ni sofisticadas armas tecnológicas, pero su llegada va unida a una inevitable destrucción.

La intuición de una inminente destrucción, de una poderosa amenaza acechante es lo que mantiene la expectación en la novela de Jack Finney *Los ladrones de cuerpos*, de numerosas adaptaciones cinematográficas. La trama nos traslada a una sociedad rural americana, donde han llegado unas larvas en forma de vainas de procedencia desconocida, cuya naturaleza es, según parece, proclive a parasitar en cuerpos humanos. La suplantación paulatina de la humanidad por parte de una especie alienígena capaz de albergarse en nuestros cuerpos y dominarlos hasta la ocupación total del planeta es el tema planteado. Cabe situarlo en el clima de paranoia generalizada a causa de una eventual invasión psíquica que se instaló durante la guerra fría de la década de los cincuenta en los Estados Unidos. Algo de inteligente había, por cierto, en aquella paranoia: la certeza de que los enemigos verdaderos no han de ir a encontrarse en lejanas galaxias.

Sin embargo, los literatos continuaron hablando de enemigos externos. Una nueva raza alienígena constituye la amenaza de nuestra tercera visión sobre el tema. La especie extraterrestre de los insectores, seres telépatas que se consideran superiores a los humanos, son quienes anhelan invadir la Tierra en la novela *El juego de Ender*, uno de los grandes títulos de la historia de la ciencia-ficción. Para hacer frente a la inminente invasión que comportaría la destrucción de la humanidad, se permite el nacimiento del tercer hijo de una pareja (las leyes sólo permiten dos). Éste es Ender, líder nato e ingenioso que ideará la guerra contra los insectores en términos lúdicos, dado su entrenamiento a base de simuladores y otros artilugios de avanzada tecnología.

Otras invasiones

Si bien las obras comentadas son las cimas de ese subgénero que podríamos llamar de invasión extraterreste, hay muchas otras que han tratado el tema, desde puntos de vista de mayor o menor originalidad y planteamientos narrativos más o menos distintos.

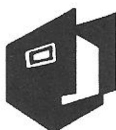
Un par de títulos relevantes, por su atípica perspectiva, podrían ser, por ejemplo, *Marciano, vete a casa* de Fredrick Brown, donde se nos describe una invasión marciana en clave humorística, protagonizada por hombrecillos verdes capaces de verlo todo, oírlo todo y decirlo todo. La humanidad tendrá que echarlos: no puede soportar tanta sinceridad. El otro, digno representante del enfoque peninsular del tema, es *Mecanoscrito del Segundo Origen* (*Mecanoscrit del Segon Origen* en catalán, lengua en que fue escrita) de Manuel de Pedrolo, novela que narra las aventuras de una pareja de adolescentes que trata de sobrevivir en un mundo devastado y posiblemente en vías de invasión, por parte de una enigmática raza extraterrestre de mayor capacidad tecnológico-militar cuya presencia casi se limita a ser sugerida, dada la importancia que se le concede a la pareja protagonista.

Parece más que probable, por otro lado, que la novela de *Independence Day* –cuyo comentario prefiero obviar– constituya la avanzadilla de un auténtico ejército de seguros *best-sellers* que ocuparán sin piedad nuestras librerías en los próximos meses. Vienen acompañados de una nueva época en la que, a juzgar por la revelación veraniega de los fósiles marcianos, la creencia en otras civilizaciones aparte de la humana podría estar cambiando. En los tiempos que corren (y que casi vuelan), cabría preocuparse, no obstante, en mayor medida por las invasiones comerciales que por las puramente extraterrestres. Las primeras son mucho más terribles, por ser objeto de estudio por parte de la psicología y no de la astronomía.

Gracias a Juanma Morón, asesor en la ciencia-ficción y amiguete en la vida.



Imagen de la adaptación cinematográfica de "El día de los Trífidos" (1963).



MAMÁ, HAY UN ALIENÍGENA EN MI SOPA

Las pelis de invasiones extraterrestres han proporcionado algunas de las páginas más sublimes de las tardes de domingo en los cines de barrio. Y la tele no se ha quedado atrás, porque el que no haya imitado a un de los visitantes comiéndose una gominola-ratón o ha vivido en otra generación o debió crecer en el Sáhara

POR MAR ATTACKS

El verdadero nacimiento del cine de invasiones extraterrestres se produce en los años cincuenta. Parece mentira que antes se le pudiera haber prestado tan poca atención a este género, pero la verdad es que hasta aquel entonces son escasas las muestras del cine de marcianitos como tal. Pero a partir de esta época se produce una verdadera eclosión del cine de invasiones. Hay varios motivos que se unen para esto. Hasta aquel momento son relativamente pocos los avistamientos que se han documentado (aunque a partir de la segunda guerra mundial se multiplican, cuando muchos pilotos testifican haber visto los famosos Foo Fighters), y la paranoia llega a cotas muy altas a causa de la guerra fría. Hay que tener en cuenta que el silencio que se producía más allá del telón de Acero hacía pensar que una invasión (no olvidemos que del extremo occidental de la antigua Unión Soviética hasta Alaska no hay más que un saltito) o un ataque nuclear (que por aquel entonces ya se sabía totalmente viable) podían suceder en cualquier momento. De hecho, Orson Welles ya se había aprovechado de esta paranoia colectiva unos diez años antes a través de la dramatización radiofónica de "La guerra de los Mundos" (basada en la obra de H. G. Wells). Además, como no se conocía bien qué tecnología tenían los soviéticos, era fácil asumir que podían tener armamento ultrasofisticado. Por otra parte, la idea de viajar en el espacio era cada vez más accesible (y este es otro tema en el los rusos se adelantaron) y, sobre todo, más popular para el ciudadano medio.

Si miramos las películas de los cincuenta encontramos muchos ejemplos de extraterrestres malvados que se nos quieren zampar de forma encubierta, como metáfora del temor al comunismo de la sociedad norteamericana del momento. Los cincuenta es la década de "La invasión de los ladrones de cuerpos" (y hay que recordar que en 1951 Robert Heinlein escribe "Amos de títeres", una novela que comparte muchos de los motivos paranoicos que hemos mencionado y es que Robert Heinlein nunca se distinguió por ser un escritor precisamente progresista). De esta época data "Ultimátum a la tierra", una de las que mejor ha resistido el paso de los años y "La invasión de los ladrones de cuerpos" que sería reversionada en los setenta. También se versiona en cine "La guerra de los mundos".

De la misma época es la que pasa por ser la peor



Ultimátum a la Tierra.



La invasión de los ladrones de cuerpos.

película de la historia del cine: "Plan 9 from outer space", del luego reivindicado Ed Wood. En cuanto a la televisión, hay que destacar algunos capítulos de "Twilight zone".

Los sesenta

En los sesenta, el cine de invasiones extraterrestres es algo menos relevante porque la sociedad ha decidido preocuparse más por la exploración del espacio y menos por lo que pueda venir de él. De todas maneras, sigue habiendo películas de extraterrestres que nos colonizan o nos atacan. Cabe destacar que hacia finales de la época es cada vez más grande la tendencia a hacer que los de fuera parezcan mesías antes que asesinos. Quizás es que la forma de expresar las preocupaciones sociales en el cine de ciencia ficción es un poco más adulta y ya no se enfoca tanto hacia lo extraño como representación de lo desconocido sino que se asume que los problemas de la humanidad radican en gran parte en el mal uso de la ciencia. Un buen ejemplo de esto es "2001, una odisea del espacio". En ella no se ve claramente la presencia extraterrestre, pero hay implícita la idea de que los extraterrestres no son más (ni menos) que nuestros dioses.

Además, la televisión empieza a ganarle muchos puntos al cine. Y si la televisión gana, una serie destaca también por encima de las demás: Doctor Who. Una producción británica muy de la época donde un doctor que poseía la capacidad de cambiar de cuerpo nos defendía de los malvados Daleks. La serie se convirtió en un fenómeno popular y puso de moda las bufandas larguísimas. Cuando sus productores decidieron cancelarla en 1989 en Inglaterra se creo un gran revuelo. Supongo que también se podría citar a Star Trek como una serie de invasiones espaciales, pero como los trekkies me declararían enemigo público número uno no voy a decir que la gentecilla del Enterprise se saltaba la Primera Directiva en cuanto podía ni que...PFFFFF! JUA JUA!

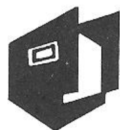
Otra de las series destacables, ehem, es "Los Invasores", el antecedente más claro de "V".

Los setenta

Los setenta son una década mucho más gloriosa para el género que los sesenta. Toda la ciencia ficción en general se benefició de las espectaculares mejoras en el campo de los efectos especiales que desterraron de una vez la estética de cartón piedra a la que se veía obligada cualquier película que quisiera mostrar extraterrestres hasta aquel momento.

Así encontramos obras tan destacadas como la divertidísima "Rocky Horror Picture Show", con los alienígenas transexuales del planeta Transilvania, que desafiaba todas las convenciones del género (estamos hablando de un musical de terror con extraterrestres, que hoy en día sigue exhibiéndose por todo el mundo con un público entregado que corea las canciones y CONTESTA a los diálogos de la pantalla); "El hombre que cayó a la tierra", que nos descubrió a David Bowie como actor en el papel de pobre extraterrestre más colgado que un pulpo en un garaje. También se reversiona un clásico de una manera bastante decente: "La invasión de los ultracuerpos" no esta nada mal. Pero las dos estrellas de la década son "Encuentros en la tercera fase" y "Alien".

"Encuentros en la tercera fase" nos revela el talento de un asombroso creador de sueños y un astuto negociante. Steven Spielberg crea una de las fantasías sobre contacto con entes de





Mars attack.

Los noventa

Hasta hace un par de años, parecía que los noventa volvían a ser una época de pobreza en cuanto a películas de invasores, salvo porque una serie de televisión los ha vuelto a poner de moda. "Expediente X" bebe de toda la mitología que sobre conspiraciones en la sombra y visitantes externos se ha generado. Basada en unos guiones (hasta la última temporada) muy cuidados, el antagonismo y la tensión sexual implícita entre los protagonistas y un muy cuidado tratamiento de la imagen, "Expediente X" tiene todos los números para convertirse en serie de culto si no se quema demasiado pronto.

La serie parece haber tenido la virtud de resucitar al género, y el año pasado podíamos ver "Independence Day", que pese al dinero que costó no era más que "Top Gun" con aliens de por medio (por cierto, gracias a ella sabemos que los alienígenas también programan en MS2; supongo que sabéis a que me refiero).

La última bomba es "Mars Attacks", con la que Tim Burton nos demuestra una vez más su devoción por el legado de Ed Wood. Viene precedida por el hecho de que no ha gustado nada en los USA, pero después de verla, puedo aseguraros que entiendo el porqué. Después de unos 20 primeros minutos algo farragosos de digerir, en los que se nos pone en antecedentes, se nos describe (y ridiculiza) a los principales personajes y se crea el adecuado clímax de expectación, la acción se desborda, Tim Burton ha creado los alienígenas más gamberros, crueles y transgresores de la historia del cine, que dejan en el más absoluto ridículo la mayoría de tópicos de la sociedad americana. Lo recomendable es verla después de "Independence Day", ya que si la primera se toma el asunto en serio y se recrea en todos los tópicos sobre el tema extraterrestre, "Mars Attacks" los destroza, y no deja títere con cabeza.

No os explicamos más, porque seguro que iréis a verla.

otros planetas que más elementos de credibilidad tiene (en parte está basada en las investigaciones que sobre el fenómeno se llevaban a cabo en la época). No se podría entender "Expediente X" si no hubiera habido una película como "Encuentros". Al cabo de unos años se hizo una versión en la que se incluían algunas escenas y desaparecían otras. La idea de que los extraterrestres probablemente sean guardianes de una sabiduría especial creará escuela. En cambio, en "Alien" y sus secuelas los visitantes del espacio son más malos que la tiña. "Alien" es otra de las películas que desafían los límites del género, porque contiene elementos de verdadero terror. La historia tenía muchos elementos sacados de la obra de Joseph Conrad (no en vano la primera película de Ridley Scott había sido una adaptación de la obra de Conrad "Los duelistas"), que se notaban no sólo en el hecho de que la nave se llamaba "Nostromo" sino en toda la atmósfera de la película.

Los ochenta

Si Steven Spielberg nos cautivaba en los setenta con "Encuentros en la tercera fase", en los ochenta vuelve a la carga con "E.T." el extraterrestre desvalido que quería ir a su casa. Aunque es fácil ver a "E.T." como una peli llorona y sentimentaloide, detrás de la historia del bichejo se encuentran referencias a mitos como el de Peter Pan (E.T. es un niño que se ha perdido en el País de Nunca Jamás y quiere volver a su casa), el de Jesucristo (E.T. es un redentor que señala al cielo como diciendo "mi reino no es de este mundo", casi muere y resucita para ascender), las películas de Lassie, etc... Naturalmente, "E.T." tuvo un montón de imitadores todos igual de simpáticos (y a ratos igual de ñoños).

Otra de las pelis majas de esa época es "Depredador", uno de los grandes éxitos de los videoclubs, en la que Arnold Schwarzenegger se enfrenta a un alien que está de vacaciones en la jungla por algún motivo que jamás se nos explica. Pese a todo, es divertida...cosa que no se puede decir de "Cocoon" que es algo así como la traslación de las mesas camillas y los tapetes de ganchillo al cine de extraterrestres. Por el mismo precio más vale ver "Starman", que sin tantas florituras es mucho más creíble. En cualquier caso, los extraterrestres del cine de los ochenta son mucho más humanos que los que conocíamos hasta ahora: suelen tener virtudes y vicios semejantes a los de nuestros congéneres y pueden ser muy malvados o verdaderos héroes, o incluso gente trabajadora ("Alien Nation"). Otra de las tendencias es hacer películas de cachondeo sobre los extraterrestres, como por ejemplo "Las chicas de la tierra son fáciles" o "Mi novia es una extraterrestre". Empiezan a surgir las cuestiones ecologistas, como en "Abyss".

La gran serie de la tele es "V" con los malvados visitantes lagartos. No sé yo si me atrevería a verla de reposición porque sospecho que no envejecerá nada bien, pero en su época era de lo mejorcito.

¿HAY ALGUIEN AHÍ?

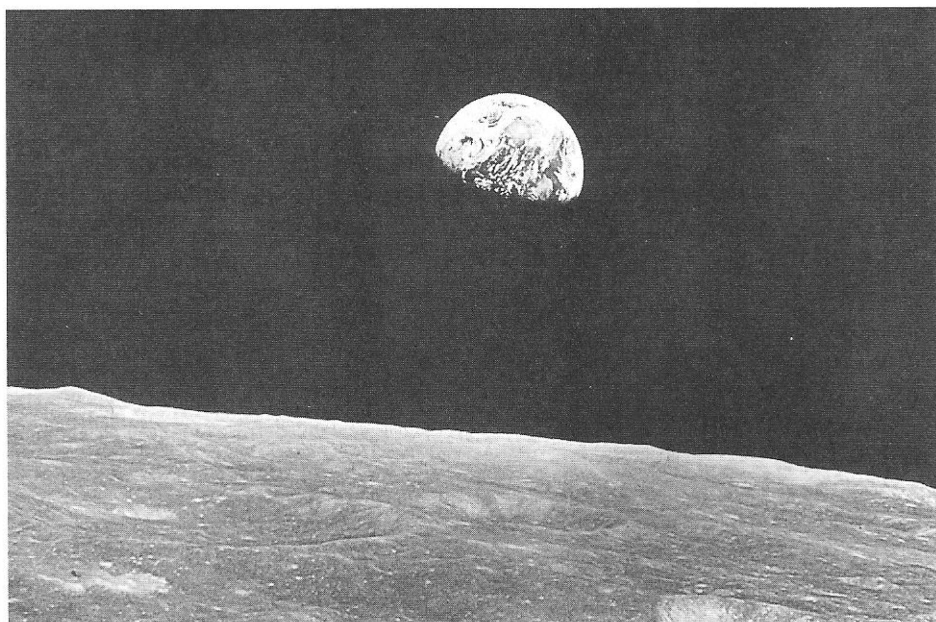
En los confines del espacio algo se mueve. Puede ser que venga de más allá del sistema solar o quizás no. Lo cierto es que sólo conocemos una ínfima parte de los planetas de nuestro sistema. Datos sobre tamaño, temperatura, presión, composición atmosférica, etc. Datos que comparamos con el único estándar para la vida conocido: la Tierra. Nuestra propia arrogancia nos impide ver más allá del espeso velo de la autosuficiencia. Algún día puede que lo paguemos con creces...

POR EL DOKTOR KONKÁ

Las probabilidades de vida similar a la terrestre en el sistema solar son escasas. Sólo es posible a un nivel muy bajo: microorganismos, esporas, plantas primitivas, etc. y en contados planetas estirando la resistencia de la vida en determinadas condiciones. Pero, ¿qué es la vida? Es absurdo conformarse con definiciones que "copien" los estándares terrestres. Así, desde un punto de vista más general, podríamos definirla como algo que crece, se reproduce y tiene la capacidad de evolucionar con el tiempo. Precisamente esta capacidad de cambio es lo que la diferencia de otros fenómenos naturales como la cristalización, las reacciones químicas elementales, etc. Además, este cambio se produce para adaptarse a las condiciones del medio ambiente o, dicho de otra manera, para mejorar. En el caso extremo de la aparición de una inteligencia elevada, este cambio permite sobreponerse a esas condiciones ya sea mediante la técnica o por la utilización de estrategias adecuadas.

La vida en la Tierra está basada en la química del carbono. Pero esto es así debido a las especiales condiciones de temperatura, presión y composición atmosférica de nuestro planeta. Deducir de esto que la vida sólo es posible en base al carbono es muy aventurado. No hay nada en contra de otros compuestos en la definición de vida dada anteriormente. El boro y el silicio pueden ser la base en otros planetas con condiciones diferentes ya que tienen una química capaz de formar polímeros (boranos, siliconas) de forma similar al carbono.

Hasta aquí hemos llegado con el rollo científico. Ahora nos queda la fantasía. No podemos deducir sólo con la ciencia cómo puede ser la vida. Eso es algo que está más allá de nuestras posibilidades. Así que vamos a coger los datos planetarios por un lado y nuestra imaginación por el otro para sacar el batido que os ofrecemos.



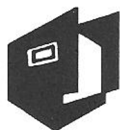
La Tierra vista desde la Luna.

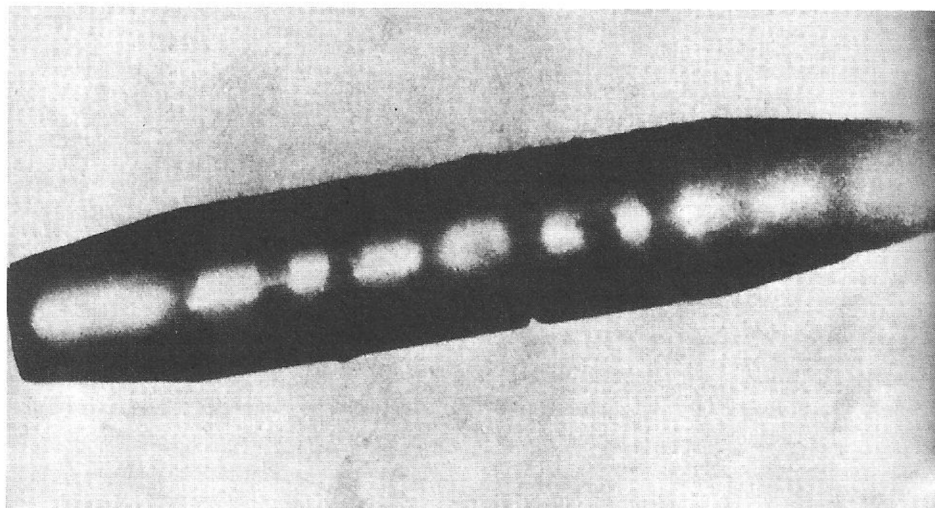
Las arañas voladoras de Venus

Venus esta rodeado de espesas nubes. Su atmósfera es mucho más densa que la de la Tierra y, aunque contiene agua, la presencia de gases de SO_2 junto con la alta temperatura y presión hace que su contenido en ácido sulfúrico sea alto. La temperatura atmosférica varía entre los -33ºC de las capas altas y los 458ºC de la seca superficie. Además su ciclo de rotación coincide con el de traslación con lo que el planeta siempre da la misma cara al sol. Esto origina poderosas tormentas que azotan la superficie.

Las arañas venusianas están formadas por un cuerpo central de unos 10 cm de diámetro del que surgen 12 tentáculos de entre 2 y 15 metros. Su diseño y estabilidad le permiten navegar en esa atmósfera, atravesando sus espesas nubes en medio de vientos huracanados. Pueden variar la altura respecto a la superficie pero su hábitat natural oscila entre las altitudes correspondientes a los 10 y los 40 ºC (una estrecha franja).

Producen hilos finísimos de una resistencia variable según sus propósitos. Con ellos son capaces de comunicarse emitiendo pequeñas pulsaciones eléctricas de bajísima intensidad. Sus sentidos son parecidos al radar ya que pueden emitir sonidos de baja frecuencia cuyas ondas rebotan en los objetos sólidos. Su piel les protege de la acidez de la atmósfera. De hecho sus fluidos corporales se componen de ácidos de variada potencia. Una de sus formas de ataque consiste en arrojar un chorro de ácido orgánico de una potencia devastadora capaz de corroer casi cualquier cosa. Se alimentan de las esporas vegetales que crecen en las zonas superiores de la atmósfera donde la luz es más intensa. Se reproducen por huevos que son producidos por las arañas reina y almacenados hasta que existe la necesidad de más individuos.





Ovni fotografiado por G. Adamski en 1952. Según él, provenía de Venus.

ARAÑA VOLADORA COMÚN DE VENUS

Se dan las características de una araña típica de las que pueden encontrarse los personajes en la Tierra.
Talentos: Chorro de ácido (2), Volar (5/1), Infiltración en redes informáticas (3).
Aficiones: Pilotaje de naves, Astrogación, Comunicación con máquinas.
Defectos: Incapacidad de comunicarse con los humanos.
Impactos: 20.
Notas:
1. El daño del chorro de ácido es de 3D.
2. En volar el primer valor se refiere a Venus y el segundo a la Tierra.
3. El talento de Infiltración en redes informáticas les permite obtener información a partir de cualquier línea de teléfono, ordenador que esté conectado a una red, etc.
4. La afición de comunicarse con las máquinas se utiliza para obtener información básica a partir de las máquinas (por ejemplo, saber el saldo actual de una máquina registradora, o entrar en los datos del ordenador de a bordo de un coche).
5. La dureza de su piel les da una protección equivalente a la de un chaleco antibalas ligero (ver pág. 69 de *Invasores*), que por supuesto les cubre todo el cuerpo (el valor de protección será 6).

Los datos de esta raza extraterrestre, así como los de las siguientes, se expresan en los valores del juego de rol *Invasores*.

Su jerarquía es tan rígida que sólo es comparable a la que encontramos en especies animales como las hormigas y las abejas. De la misma manera que éstas, también forman "nidos" que, en este caso, representan naciones formadas por multitud de arañas unidas por espesas telarañas. De hecho la comunidad se divide en varias clases que se corresponden con una actividad, de forma que el cuerpo de los individuos de una clase esta adecuado a dicha función. La evolución de esta especie la ha llevado a perfeccionar esto último. Con la llegada de la inteligencia, los ulteriores desarrollos estuvieron centrados en la manipulación genética de los nuevos nacidos, de forma que sus cultivos de plantas superiores a las esporas, sus fábricas, edificios, vehículos, etc. están formados por arañas especiales entrelazadas. Todo el conjunto constituye el "nido", verdadera ciudad flotante en cuyo núcleo habitan las reinas arañas que no son más que factorías especializadas en la producción de un determinado tipo de araña. La dirección de tales "fábricas" esta formada por las "arañas cerebro", inmensos ordenadores controlados por la élite científica. En este mundo hablar de "red informática" tiene un sentido que va más allá de la mera realidad virtual.
A pesar de tener una sociedad muy jerarquizada, esta condición es asumida de forma natural por cada uno de sus miembros lo que les da una gran estabilidad política. Debido a esto los estados no han cambiado su ideología inicial desde su creación. De todas formas los hay de todos tipos habiendo guerra entre algunos de ellos. Sus ideologías varían desde la eminentemente pacifista hasta la beligerante. Los de la pacifista creen en la "unidad universal" y sus intereses principales son el arte y la ciencia. Su fin utópico es conseguir la unión de todos los nidos araña en una especie de "supermente" que trascienda lo meramente terrenal para ascender en la escala evolutiva hacia el "ser superior". Han formado la "Liga de Estados Pacíficos" para poder resistir los ataques agresivos de otros estados. Los de la beligerante son más materialistas. Creen más en el poder y el dominio y se dedican a conquistar otros nidos-araña para engrandecer su estado.
Su ciencia y tecnología, basada en la utilización de otras arañas o de seres creados artificialmente para fines concretos, ha alcanzado unas cotas muy elevadas. Hace tiempo que lograron el nivel tecnológico necesario para construir vehículos, formados por multitud de arañas entrelazadas, capaces de llegar a las capas más altas de la atmósfera. Actualmente su tecnología les permite "lanzar" vehículos fuera de la atmósfera venusiana consiguiendo navegar hasta otros planetas, la Tierra, por ejemplo. Su impulso se basa en el aprovechamiento de las corrientes solares y magnéticas que recogen en un gran "vela" solar formada por una inmensa telaraña. Estos vehículos pueden contener varias arañas "conductoras" en su interior. Dada su naturaleza al principio nunca se plantearon el "aterrizar" ya que ello va en contra de su sentido común. Por eso sus primeros intentos de contacto con las especies del planeta Tierra (satélites, cohetes, aviones, etc) fueron un tanto infructuosos. Sus intenciones van desde la simple y pacífica observación de algunos estados hasta el intento de dominio absoluto de otros. Los estados agresivos se han infiltrado en la red mundial informática de la tierra. Desde allí pretenden dominar el planeta en beneficio propio, siendo entorpecidos por las infrecuentes pero acertadas intervenciones de la Liga de Estados Pacíficos. Últimamente los beligerantes se han "tropezado" con algunas naves marcianas que contestaron a sus intentos de contacto con descargas cerradas de láser. Se podría decir que la guerra marciano-venusiana está en marcha.

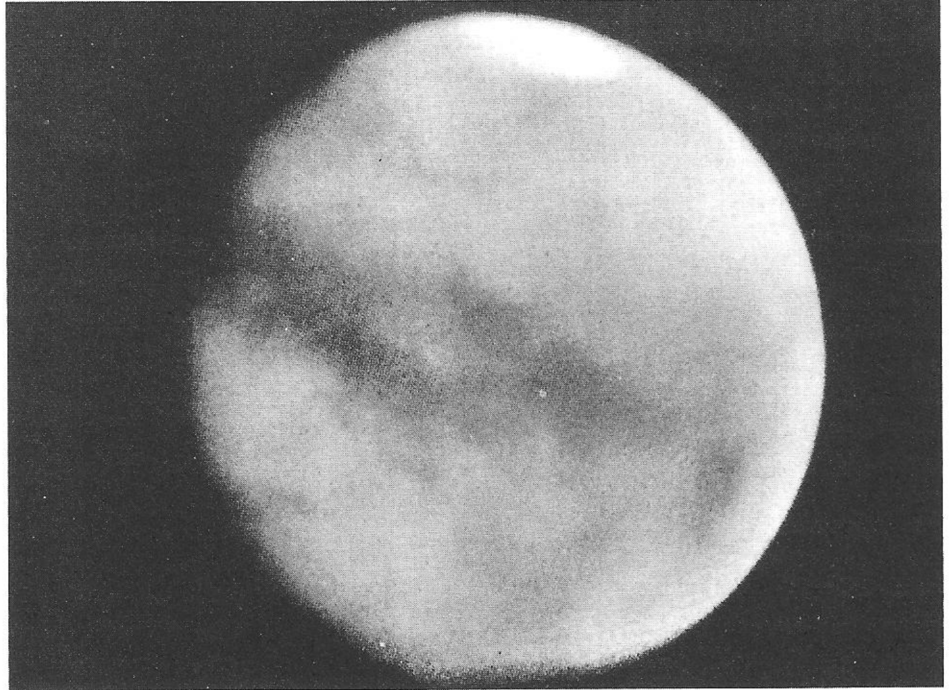
Los gusanos excavadores de Marte

La atmósfera marciana, a diferencia de la venusiana, es mucho más tenue que la terrestre. Su gravedad es algo inferior a la terrestre y la presión atmosférica es muy débil. El agua se halla concentrada en los polos, congelada y formando un gran casquete que cubre toda esa superficie. Pero Marte no siempre fue así. Los planetas tienden a perder su atmósfera hacia el espacio, así que, hace millones de años, Marte era un planeta parecido a la Tierra. En él se desarrolló una civilización primitiva, al estilo de Egipto o Babilonia, formada por gusanos inteligentes. Cuan-

do la pérdida de atmósfera fue haciendo gradualmente imposible la vida en la superficie, los gusanos se adentraron en el subsuelo formando grandes ciudades conectadas por largos y espaciosos túneles. Se llevaron consigo las plantaciones de vegetales necesarias para su subsistencia e idearon sistemas para canalizar la luz de la superficie hasta sus cultivos. Con el tiempo se hizo necesario cerrar los accesos a la superficie de forma hermética para evitar la pérdida de presión. Afortunadamente por aquel entonces la tecnología de su civilización les permitió realizar grandes obras de ingeniería.

Dichos gusanos miden unos 30 a 40 cm de largo por 10 a 15 cm de grueso y son parecidos a los gusanos de seda. O sea que tienen multitud de pequeñas pinzas en dos hileras a lo largo de su cuerpo que les permiten manipular instrumentos delicados realizando decenas de operaciones simultáneamente. Su cerebro ocupa casi la tercera parte del cuerpo y está parcelado de tal forma que podría decirse que existen varios subcerebros controlados por uno central. Esto les permite hacer varias operaciones complejas a la vez, con sus cálculos matemáticos o deducciones abstractas. El inconveniente de este sistema es que tiende a generar psiques inestables con profundos problemas psicológicos y cambios de personalidad. Eso sí, cada uno de ellos es una especie de genio (con las neuras correspondientes). Su sistema reproductivo consiste en la división del individuo en dos (o más) seres nuevos en un proceso que dura una semana. El advenimiento de esta división es anunciada por graves crisis de personalidad múltiple, preludio de la futura reorganización. Cada una de las partes conserva la memoria del ser original, así que podríamos decir que son eternos si no fuera por los accidentes, las guerras y el hecho de que los cambios de personalidad son tan radicales que, en realidad, podemos hablar de personas diferentes.

Su sociedad es un fiel reflejo de estos problemas. Están agrupados en clanes independientes permanentemente enemistados por algún motivo vacuo olvidado hace tiempo. Un poco al estilo de los clanes escoceses. No existe una autoridad central sino múltiples autoridades más o menos poderosas y enfrentadas. Todo esto les hace proclives a la guerra y la tecnología militar. Su afán expansionista les ha hecho ocupar prácticamente todo el subsuelo marciano adecuado a sus construcciones. Actualmente algunos clanes en peligro de extinción han decidido poner sus miras en algún otro planeta, adecuado a sus necesidades, para poder salvarse de la aniquilación. Para ello han tenido que vencer su natural repugnancia hacia la superficie y los espacios abiertos. Y, ¿que otro planeta sino la Tierra es el más adecuado?



Marte, el planeta rojo.

Sus primeros pinitos en la ciencia espacial los realizaron hace algunos cientos de años. Con su avanzada tecnología y capacidades construyeron naves capaces de moverse alterando los campos gravitatorios, de forma que podían avanzar y retroceder realizando maniobras imposibles. Para poder relacionarse con la humanidad construyeron complejos robots a semejanza de seres humanos con una perfección más allá de lo imaginable. Dentro de cada robot un gusano controla todas sus funciones. De esta forma se han introducido dentro de la sociedad terrestre influyendo en ella según sus propósitos. Sólo hay un problema. Las personalidades inestables de los gusanos y sus tendencias megalomaníacas han hecho que algunos de sus miembros hayan desertado de la causa común para dirigir sus propios y locos ideales. Algunos ejemplos de estos fenómenos los tenemos en personajes históricos como Nerón, Napoleón, Hitler, etc.

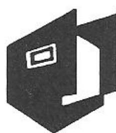
El resto de clanes gusano vive ignorante de todo esto en sus grandes ciudades subterráneas comunicadas por túneles donde se mueven en vehículos de alta velocidad. Cada gusano conduce un robot capaz de todas las tareas, más perfecto según el estatus del ocupante. Pero todo este paraíso de tecnología tiene un talón de Aquiles: la principal fuente de energía utilizada es la geotérmica. Las crecientes necesidades de su industria en continua expansión y el hecho natural del decrecimiento de la actividad geotérmica del planeta plantean un problema para el futuro de la civilización. Por eso cada vez más se impone la idea de buscar otro sitio adonde ir y continuar con el sistema de crecimiento continuo. El día en que los clanes marcianos más poderosos decidan invadir la Tierra, lo harán en gran escala y con medios masivos. Ese día quizás no este lejano. ¿Podrá el hombre sobrevivir a ese ataque?

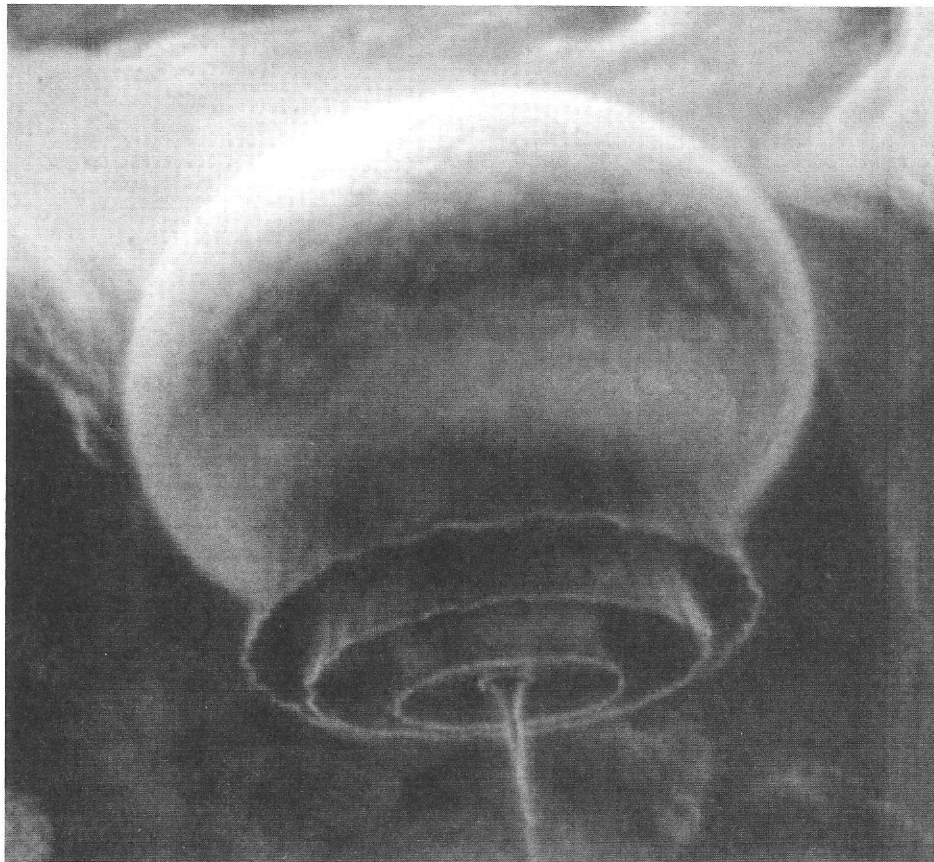
GUSANO EXCAVADOR COMÚN DE MARTE

Los datos físicos dados se refieren no a ellos sino a los robots en que se alojan cuando están en la Tierra.
Talentos: Tecnología avanzada (5), Liderazgo (3), Fuerza (4), Táctica Militar (4).
Aficiones: Wargames, Armas arcaicas.
Defectos: Megalomanía, Egoísmo, Múltiple personalidad, Inestabilidad psíquica.
Impactos: 5/60.
Notas: La primera cifra de los impactos se refiere a su forma natural de gusano, la segunda indica los impactos del robot.

Los flotadores de Júpiter y sus plasmoides

Júpiter es un planeta con una atmósfera inmensa, gigantesca, más allá de lo imaginable. De





Posible aspecto de un "globo" de Júpiter.

PLASMOIDE GUERRERO DE JÚPITER

A pesar de existir varios tipos de plasmoides el único con el que los personajes se podrán encontrar es el plasmoide guerrero.
Talentos: Manipulación de flotadores (4), Táctica militar (3).
Aficiones: Interconexión plasmoide con plasmoide.
Defectos: Código de honor (caballero), Voto de obediencia.
Impactos: 10.
Notas: Los talentos sólo se aplican cuando el plasmoide está a bordo del flotador.

hecho, en ella podrían caber planetas enteros. Está formada por hidrógeno, metano, amoníaco y otros gases en menor cantidad. Este es un material idóneo para la formación de las estructuras moleculares constitutivas de los seres vivos.
El núcleo planetario es como una estrella en pequeño. Hay que tener en cuenta que Júpiter está cerca del límite de la masa necesaria para que el núcleo se colapse y forme una estrella con lo que nuestro sistema sería entonces binario, algo muy frecuente en el universo. Bueno, el hecho es que este núcleo genera energía en forma de calor. Por tanto la temperatura de la atmósfera varía desde un valor elevadísimo en las profundidades hasta el frío espacial en su superficie. Además existen corrientes internas de sentido diferente según se esté en el hemisferio norte o sur. Esto produce tremendas tormentas en el ecuador que pueden durar miles de años. La característica mancha rojiza cerca del ecuador de Júpiter no es más que un inmenso ciclón de un tamaño varias veces superior a nuestro planeta.
En este medio se desarrollaron, hace millones de años, unas formas de vida en forma de globo de varios kilómetros de diámetro. Se alimentaban de las pequeñas estructuras moleculares que tan fácilmente se forman en esa atmósfera. La energía producida en su interior les servía para mantenerse a una cierta altitud, sin caer en el infierno de las profundidades ni subir demasiado para helarse en el espacio. La evolución trajo consigo el depredador ideal. Una especie de manta-raya, de tamaño mucho más reducido que los flotadores (sólo varias decenas de metros). Su diseño es muy adecuado para navegar rápidamente por la atmósfera y cazar a los indefensos flotadores, sólo protegidos por sus habilidades camaleónicas que les confieren cierto camuflaje. Este estado de cosas siguió durante millones de años, con los cambios habituales y la multitud de especies diferentes a los que nos tiene acostumbrado la diversidad de la vida, hasta que aparecieron los primeros parásitos de uno de los tipos de flotadores.
Dichos parásitos, de un metro de diámetro, están formados por una especie de gelatina que rodea un núcleo central donde se halla el cerebro. Es algo parecido a una ameba con cerebro y los llamaremos "plasmoides". Mediante terminaciones nerviosas se pueden comunicar de forma íntima unos a otros uniendo sus extremos. Sus sentidos principales son el del gusto y el olfato, siendo capaces de emitir feromonas con las que comunican cuestiones elementales como "hola", "estoy contento", "me llamo Rox", etc. Su sistema reproductivo se basa en la unión de dos plasmoides (no existe el sexo) con la creación de un pequeño plasmoide en su interfase. Ambos cónyuges contribuyen con parte de su ser en la formación del recién nacido. Se alimentan de los gases internos de los flotadores pero sin llegar a causar un daño grave al anfitrión con el que tiene una relación simbiótica. De hecho son capaces de modificarlo realizando mejoras que le permiten sobrevivir en su medio ambiente. Cada flotador infestado de parásitos se convierte así en una pequeña ciudad estado donde cada miembro tiene su función.
La tecnología se basa en la modificación del anfitrión para producir mejores sistemas de desplazamiento, armas contra las manta-rayas, mejorar el sistema de camuflaje, la alimentación y el reciclado, etc. Llegó un momento en que descubrieron una forma de ganadería basada en el control y aprovechamiento de otros tipos de flotadores (diferentes al tipo anfitrión, mucho más pequeños). Los defendieron de las manta-raya y de otros flotadores produciéndose las primeras guerras. Con el tiempo consiguieron domesticar algunos tipos de manta-raya que utilizaron como perros guardianes contra todo enemigo. Incluso lograron que su flotador anfitrión pudiera albergar en su interior varias manta-raya controladas a su vez por un plasmoide piloto. Había nacido el equivalente a la aviación y el portaaviones. Otro avance importante lo constituyó la mejora del sistema de camuflaje, logrando prácticamente hacer desaparecer el flotador en medio de las nubes de amoníaco.
Su sociedad es monárquica y feudal, donde se valora el linaje y la pureza racial. Cada flotador es gobernado por una especie de conde que debe vasallaje a su señor feudal. Los señores feudales más poderosos deben vasallaje al rey. Los

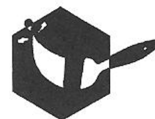
GRAN RAZA

Los miembros de la Gran Raza presentes en la Tierra están en letargo. Y así proseguirán. Aunque si algún DJ tiene interés en despertar a uno de ellos puede hacerse una idea de cómo son con estas características:
Talentos: Tecnología avanzada (7), Atributos físicos (7), Historia antigua (5).
Aficiones: Táctica militar, Liderazgo.
Defectos: Sin sentimientos, crueldad, paranoia.
Poderes: Control mental (pág. 113)
Impactos: 30.
Notas:
1. El poder Control mental no tiene nivel ya que es automático. Un miembro de la Gran Raza puede controlar a voluntad a un humano durante todo el tiempo que quiera y sin necesidad de realizar ninguna tirada. Si el DJ cree que esto es muy poderoso puede optar por darles un nivel que, de todas formas, deberá ser bastante elevado (de 6 a 8 dados).
2. Lleva la siguiente armadura: VB (30) PROT (3) PES (0).

plasmoides siervos no pueden abandonar su flotador natal y tienen un trabajo definido desde su nacimiento. La mayor parte se dedica al cuidado del mismo y cuestiones relacionadas con la producción de gases alimenticios. La casta guerrera está formada por caballeros. Cada uno de ellos tiene una manta-raya propia con la que combate siguiendo unas normas estrictas relacionadas con el honor. Pero todo estas reglas sólo son válidas en las luchas entre ellos. Los habitantes de otros mundos son considerados poco menos que demonios o animales peligrosos, sin ningún derecho, y a los que se les puede cazar o matar impunemente.
Actualmente su tecnología les ha permitido fabricar depósitos de combustible líquido de altísima eficiencia, generadores y baterías además de sistemas de refuerzo de la capa superficial del flotador y sistemas de propulsión que les permiten salir al espacio. Sus naves especiales miden un Km de media y tienen forma esférica. Utilizan manta-rayas de varios metros de longitud especialmente diseñadas como cazas. Ya han colonizado Saturno y tienen algunos planes con respecto al Sol. La Tierra les interesa como fuente de agua, material algo escaso en otros planetas, y han establecido algunas bases submarinas para su aprovechamiento en las simas abisales de los grandes océanos. Tienen conocimiento de la existencia de los marcianos y los venusianos pero, debido a la calidad de sus sistemas de camuflaje, que les hacen virtualmente invisibles contra el fondo estelar, y a la potencia de sus armas (poderosas descargas eléctricas de intensidad gigantesca), ningún testigo de ambas razas ha sobrevivido para contarlo. Después de los primeros "contactos" han preferido permanecer ignorados por lo que son muy discretos y se mantienen ocultos.

Y los Grandes Antiguos

Hace más de un millón de años existió una civilización muy avanzada tecnológicamente que habitaba el planeta existente entre Marte y Júpiter. Lo que ahora es el cinturón de asteroides. Venus seguía tan inhabitable para la especie humana como ahora, la Tierra estaba poblada por los grandes saurios que pululaban por las selvas tropicales del precámbrico y Marte estaba perdiendo su atmósfera a pasos agigantados. El cuarto planeta estaba densamente contaminado por la industria pesada y eso había forzado a sus habitantes a colonizar otros planetas. Las colonias con más éxito fueron las de la Tierra y la de Ganímedes (uno de los satélites de Saturno).
A estos seres les llamamos "la Gran Raza" o "los Antiguos". Su cultura era tremendamente materialista y con una alta tendencia hacia el totalitarismo. Lograron descubrir el secreto de la inmortalidad del cuerpo mediante implantes mecánicos y manipulaciones celulares. Como consecuencia de ese poder absoluto sobre el cuerpo algunos tenían una hermosura inhumana mientras que otros parecían monstruos horrendos, dependiendo de los gustos de cada uno de ellos. Pero todas esas manipulaciones sobre el cuerpo tuvieron consecuencias nefastas sobre su equilibrio psíquico. Su locura alcanzó extremos inimaginables llegando a desarrollar una psique totalmente ajena a la forma de pensar humana. Eran la definición más terrible de la palabra inhumano que podamos concebir. Al final, la evolución tecnológica avanzó mucho más rápidamente que la social y se desencadenó una feroz guerra planetaria que acabó con la destrucción del planeta y la mayor parte de las colonias del sistema solar. Las únicas supervivientes fueron la de Ganímedes y algunas de la Tierra. La del fondo del Océano Atlántico (más conocida como Atlántida) y otra en un valle rodeado de montañas de difícil acceso en el centro de Asia fueron las más importantes.
Los supervivientes de esta raza son nuestros progenitores. Prácticamente aniquilaron a la raza de simios que empezaba a despuntar en nuestro planeta haciendo experimentos genéticos con ellos, cruces entre ambas razas, etc. Los simios tenían una inteligencia dedicada al arte, la narración, etc. totalmente negados para las matemáticas o la tecnología. Eran despreocupados, sin necesidades de autosuperación, viviendo al día, sin ambiciones aparentes. Lo que más les gustaba era la diversión y los juegos. Pero tenían una cualidad altamente deseada por los Antiguos: unas incipientes facultades telepáticas. Cuando sobrevino la guerra total se utilizaron algunas tropas de híbridos mejorados entre simios y miembros de la Gran Raza (llamados Nephilim) como fuerza de choque. Del holocausto subsiguiente apenas quedó nada. La raza humana, extraño subproducto híbrido de ambas especies, se estableció como la mayoritaria. La raza simiesca original se refugió en profundas cavernas buscando la seguridad del mundo subterráneo mientras los supervivientes de los Grandes Antiguos utilizaban los recursos tecnológicos restantes para aniquilarse unos a otros. Actualmente sólo quedan algunos miembros de la Gran Raza, ocultos y en letargo. Desde ese sueño eterno influyen en los humanos infiltrándose en su subconsciente mientras esperan la destrucción de sus semejantes por el simple paso del tiempo. ¡Ay del día en que alguno de ellos despierte!
La excepción a todo esto fue la comunidad de Ganímedes que habitaba un jardín-hibernadero, verdadero zoológico-refugio de especies en vía de extinción. Este fue el hogar de una secta absolutamente pacifista y anti-tecnológica de la Gran Raza. Se mantuvieron estancados, tecnológicamente hablando, mientras experimentaban una evolución espiritual gradual. Después de un millón de años de lento cambio han llegado a prescindir de la necesidad del cuerpo material formando seres de energía pura. Sus profundas convicciones éticas les obligan a la absoluta no intervención aunque algunas veces se hayan saltado esa norma en pos de un beneficio global. Actualmente se hallan en comunicación mental con algunas personas a las que consideran adecuadas para recibir sus advertencias y enseñanzas. Por ejemplo: advirtieron en su día del peligro nuclear y la contaminación. También se preocupan de mantener a los otros miembros de la Gran Raza en un letargo permanente.
Y no hay que olvidar a los descendientes de la raza de simios, escondidos en las profundidades. Su forma de evolucionar ha sido mental consiguiendo capacidades telepáticas mejoradas, telequinesia, ilusión, etc. Aunque están cómodos en sus mundos ficticios del abismo puede que algún día se decidan a asomar la cabeza. ¿Quizás ese día ha llegado ya?.



PREPARACIÓN DE DIORAMAS

Continuamos con el cursillo iniciado (la palabra exacta sería "presentado") en el número anterior. Hoy dedicaremos nuestros esfuerzos a explicar como se desarrolla la concepción de un diorama (como se planea, vamos), los elementos escénicos que debe integrar (eso, las cosas que hay que poner encima) y cómo pegar los diversos elementos escénicos a la base (para llegar a la conclusión de que, en ciertos casos, el orden de los factores sí altera el producto)

POR SALVADOR TINTORÉ

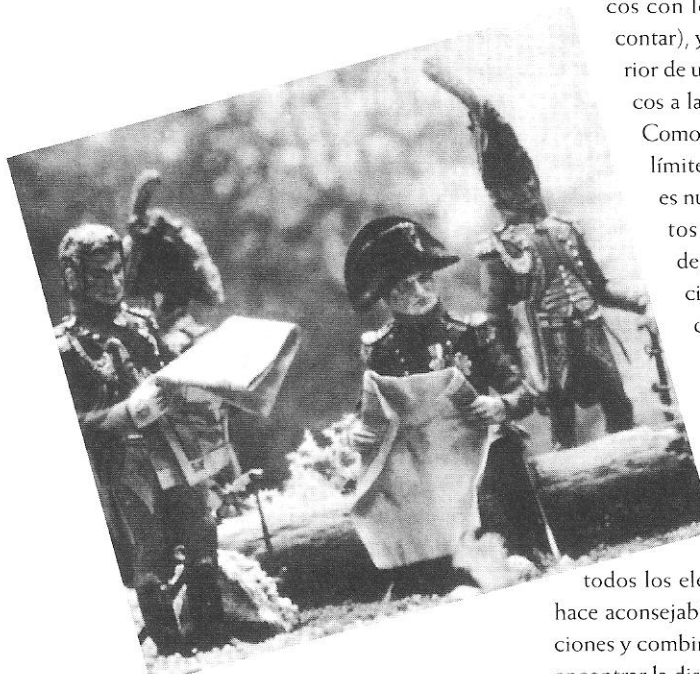


La concepción de un diorama: la escena

Antes de empezar a hacer un diorama hemos de pensar, lógicamente, qué es lo que queremos representar con éste. Es decir, la escena. Esta escena depende de dos grandes factores: El primero, los elementos escénicos de los que disponemos o podemos preparar (esquematizados en la siguiente sección), el segundo (y quizás más importante) es nuestra imaginación.

Un diorama puede representar cualquier escena, desde una figura individual (no confundir con pintar una figura sin más) hasta una gran batalla donde intervengan decenas de figuras. Existe la creencia (constatable en algunos campeonatos de dioramas) de que cuantas más figuras y más barroco sea el diorama, mejor. Pero ello no es así. Todo depende, una vez más, de la idea que se quiere representar con el diorama. Así, si queremos representar un diorama del "descanso del guerrero", es decir, con una o dos figuras retozando sobre un prado, se hace completamente innecesario llamar a la Legión...

Tampoco es lo mismo representar una escena de interiores (por ejemplo, una reunión en torno a la mesa de una taberna) que una de exteriores, a campo abierto, como pueda ser la carga de una unidad de caballería. El número de figuras que queremos incluir, los elementos escénicos con los que contamos (o podemos contar), y la localización exterior o interior de un diorama son tres puntos básicos a la hora de planificar la escena.



Como en muchas otras cosas, el único límite para la escena de un diorama es nuestra imaginación (los elementos escénicos también pueden depender de ella). Y de imaginación, me temo, no se puede explicar mucho a un jugador de rol.

Lo que se hace necesario, una vez pensada la escena que vamos a representar, es intentar dibujarla (para hacernos una composición del lugar donde vamos a poner cada elemento). Si ya contamos con todos los elementos, la base y la peana, se hace aconsejable el ir probando diversas posiciones y combinaciones de cada elemento para encontrar la disposición que más favorezca a la escena, teniendo en cuenta para ello la perspectiva por la que queremos que se contemple el diorama o si éste es abierto, es decir, queremos que se contemple desde cualquier ángulo posible.

Una vez encontrada esa combinación mágica es de lo más recomendable que anotemos cuidadosamente (en un esquema) la posición de cada elemento. Luego ya podemos ponernos manos a la obra.

Los elementos escénicos

Entendemos como tales todas las cosas que pueden ser incluidas en la composición de un diorama. Hay dos formas de procurarse los elementos escénicos: Hacerlos, lo que necesita de una gran paciencia y habilidad en algunos casos, o comprarlos ya hechos. Una vez más, en los campeonatos de dioramas no se suele puntuar muy bien la inclusión de ciertos elementos prefabricados en el diorama. Pero esto es algo que no debe preocuparnos de momento. Cada modelista debe valorar si le interesa más el hacer el elemento en cuestión o comprarlo hecho. Tiempo, ganas, habilidad, trabajo y dinero son los grandes factores que suelen acabar por decidirnos entre uno u otro extremo. Ya lo dijimos la primera vez, y nos mantenemos en ello: *"en el arte del engaño todo vale"*.

A continuación hacemos un listado de los elementos escénicos que más suelen aparecer en un diorama (la lista es abierta: seguro que nos dejamos alguno). Hoy no vamos a explicarlos, solo enumerarlos, ya que su elaboración es el corazón de este cursillo sobre modelismo que, nos tememos, ocupará bastantes números. En las siguientes entregas iremos explicando como hacerlos y, para los que se decanten por comprarlos, haremos alguna referencia a las casas que se dedican a su elaboración y dónde pueden encontrarlos.

Las figuras

Creo que a estas alturas ya poco podemos decir de las figuras. Llevamos hablando de ellas, y de como pintarlas desde el número 34, si la memoria no me falla. En este punto sólo queda por señalar que las figuras son los elementos básicos del diorama por dos razones. La primera es que son (o suelen ser) las protagonistas de la escena en mayor o menor medida. Un diorama sin figuras es como el decorado, sin más, de un

teatro (sin actores poco nos puede explicar). La segunda, y no menos importante, es que la escala de las figuras marca la escala de los demás elementos escénicos. Es algo que se ha de tener muy en cuenta a la hora de componer el diorama. De todas formas, no nos hemos de guiar porque las escalas de dos elementos no coincidan hasta que los hayamos comparado y sepamos lo que queremos. Por ejemplo: Una brizna de hierba, a tamaño real no puede servir como una brizna de hierba para una figura de 25 mm. Sin embargo, esta misma brizna (convenientemente seca) puede servir perfectamente como un junco al lado de esa figura.

La peana

Es la porción de madera (u otros materiales, como plástico, piedra o metacrilato, entre los más usados) sobre la que descansa, o se pega el diorama en cuestión (normalmente por medio de la base del diorama). En el próximo número explicaremos como elaborar una peana de madera, y la importancia que tiene su elección. Sí, ya sé que eso prometí en el número pasado, pero no siempre es fácil calcular la extensión de los artículos. En el próximo, palabra de honor (es que aún me falta la última entrega del curso de carpintería por correspondencia al que estoy suscrito, que habla precisamente de esto).

Superficies o Bases

Es el elemento escénico sobre el que suelen descansar los otros elementos escénicos y que los une con la peana. Hablando en plata, el suelo, vamos. Este suelo puede estar compuesto de numerosísimos materiales, por señalar unos cuantos: piedra, hierba, nieve, arena, campos de cultivo, hielo, agua, colinas, adoquinados, baldosas... También dedicaremos unos cuantos números a su elaboración. Un aviso: Para pintar la mayor parte de ellos (sobre todo piedras y tierra) es muy recomendable el uso de pinturas al óleo, ya que tienen un acabado mucho más efectista. Si tenemos paciencia para esperar a que se sequen, claro.

Edificios

Eso es, toda clase de construcciones arquitectónicas (o partes de éstas) que queremos que formen parte del diorama. Desde unas paredes, o una habitación (en un diorama de interiores), hasta un edificio completo o un conjunto de ellos (o de sus fachadas) para un diorama de exteriores. La elaboración de edificios es una de las partes más complejas de los dioramas y, si no estamos muy seguros, se hace altamente recomendable que se compren prefabricados. Pero, tranquilos, también hablaremos de ellos (cuando acabe con el cursillo de carpintería me apuntaré a uno de arquitectura para gnomos...).

Vehículos

Desde tanques a coches, motos, carros de caballos o naves espaciales que pueden incluirse en el diorama. A diferencia del resto de elementos escénicos, ya hablamos de la construcción y pintado de vehículos en LIDER39. A el nos remitimos.

Vegetación

Los componentes del reino vegetal que pueden pasar a ser componentes de nuestro diorama. Enredaderas, hierbas, flores, juncos, nenúfares y un amplio etcétera. Como descubriremos en su momento, no es necesario (y, muchas veces, tampoco aconsejable) que estos elementos vegetales sean de verdad. Una vez más, vamos a engañar a la vista.

Mobiliario en general

Bajo esta etiqueta englobamos toda una serie de elementos de difícil clasificación. Desde los muebles en sentido estricto (por ejemplo, unas sillas y una mesa) hasta el llamado incomprensiblemente mobiliario urbano (farolas, vallas publicitarias...), o cualquier otro objeto pequeño que puede integrarse en una escena (un barril, caja, piedra...).

La unión de los elementos escénicos: el orden de los factores...

Es una de las eternas preguntas, ¿qué va primero, el huevo o la gallina?, que aplicado al mundo de los dioramas quiere decir más o menos: ¿pinto primero y pego después los elementos? ¿o viceversa? y ¿en qué orden debo pegarlos?. Todo un dilema. La solución depende de los casos, que has de valorar tu mismo. Aquí solo podemos darte una serie de premisas y consejos:

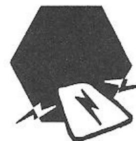
– Sean cuales sean los elementos (materiales) que has de pegar, asegúrate primero que tu pegamento puede unirlos, o te encontrarás con una desagradable sorpresa. Los pegamentos suelen incluir en sus envases una lista de los materiales que pueden pegar. Consúltalos. En ningún caso debes confiar en el cianocrilato para pegar piezas medianas o grandes, este pegamento puede cristalizar y desprenderse.

– Si puedes pintar la pieza primero y pegarla después, mejor. Ello es especialmente aconsejable en el caso de las figuras. Para elementos más grandes, como los edificios, es mejor todo lo contrario: se suelen ir construyendo a medida que se pegan a la base y/o a la peana. Luego se pintan (aunque si el edificio es de una sola pieza, prefabricado, no es necesario).

– Si no estás seguro de que el pegamento pueda pegar los dos materiales (o temes que pueda dañarlos, corroyéndolos por ejemplo) es mejor que hagas una prueba primero con materiales sobrantes. No es muy agradable estropear una pieza porque no se usó el pegamento adecuado.

– Para afianzar piezas grandes y/o inestables no puedes confiar únicamente en los pegamentos. A ser posible, usa clavijas y clavos para afianzarla a la base y, si es necesario, también a la peana. Es un procedimiento parecido al que explicábamos en su momento para las figuras de vinilo (LIDER45 y LIDER46). Puedes complementarlo con el pegamento adecuado para asegurarte.

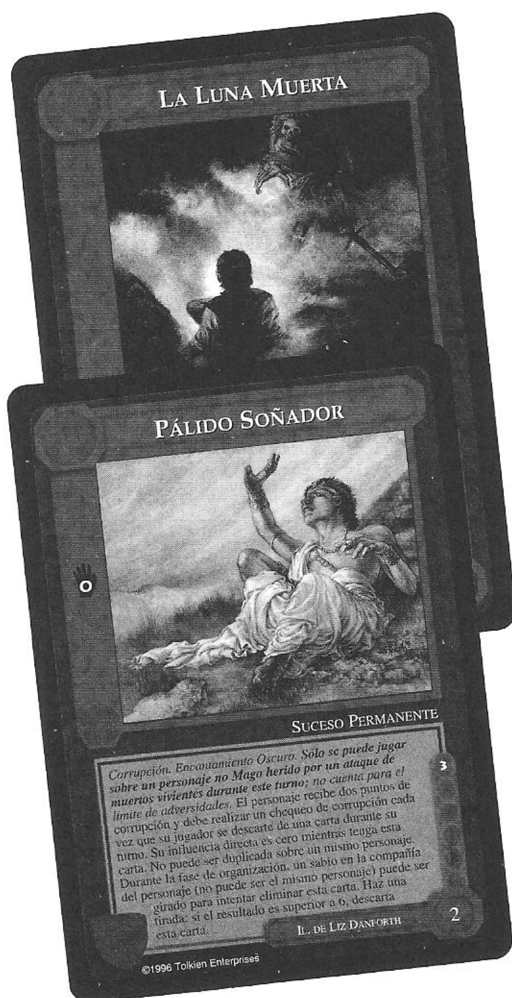
– Si el terreno es muy irregular y deben ponerse elementos sobre éste (normalmente figuras o vehículos) es más aconsejable pegar las figuras a la peana y hacer el terreno después, con mucho cuidado, alrededor de estos. Así los pies de la figura, y las ruedas de un vehículo, para que se vean un poco hundidos en el terreno y no levitando sobre un pegote de pegamento.



EL DESPERTAR DEL OJO

Oscuros nubarrones se ciernen sobre el horizonte de la Tierra Media. Por si fuera poco con la repentina avalancha de insidiosos y pérfidos agentes que han aparecido por todos los puntos de Endor, ahora las malas lenguas dicen que se acerca el momento en que los Nueve volverán a cabalgar por la Tierra Media, el momento en que Sauron reclamará para sí su Anillo Único... el momento del Ojo sin Párpado

POR GALION EL PRÍSTINO





A priori, el presente artículo no debía diferir en demasía del resto de comentarios publicados aquí anteriormente. A continuación debería seguir una serie de estulticias escritas por un servidor al respecto de la última ampliación de SA (*Servidores de la Oscuridad*), con las cuales se iluminarían un poco más vuestras secas ideas. Pero entonces se hizo la luz, o más bien, la oscuridad. La enigmática arca donde *ICE* guarda sus secretos se abrió por un momento, y de su tenebroso interior salió *El Ojo sin Párpado*, o mejor dicho, las primeras nuevas respecto a la tan ansiada nueva expansión para el Juego de Cartas Coleccionables de la Tierra Media. Por lo tanto, las circunstancias obligan a separar este artículo en dos partes: una en la cual nos centraremos en los denostados *Servidores de la Oscuridad* y otra en la que os revelaremos todo lo revelable sobre *El Ojo sin Párpado*. No tiene desperdicio.

Nuevas cartas, nuevos horizontes

Los precipitados acontecimientos dentro del mundo de los juegos de cartas coleccionables, combinados con la arbitraria periodicidad de esta revista han provocado que no le hayamos prestado demasiada atención a las nuevas prestaciones que nos ofrecen los *Servidores de la Oscuridad*. Por lo tanto, y antes de que la fiebre por *El Ojo sin Párpado* (*OsP*) se apodere de vuestras enfermizas mentes, vamos a echarle un vistazo a la nueva dimensión que, gracias a ciertas cartas de *SdO*, han cobrado algunas estrategias de adversidades abandonadas por los más avispados jugadores de esta piel de toro.

Muertos Vivientes

Si en *Los Dragones* el tipo de criatura que más beneficiado se veía eran los dragones, draques y demás reptiloides, en esta ocasión son los simpáticos no-muertos quienes cobran un poder realmente aterrador gracias a algunas de las cartas aparecidas en la expansión. Vamos a ver cuáles son las más interesantes:

– *La Luna Muerta*: Básica, indispensable, y encima es común. Adversidad de suceso permanente que aumenta en +1 todos los golpes y ataques de muertos vivientes. Además, hace que cualquier compañía deba enfrentarse dos veces contra cada ataque automático de muertos vivientes. Debe descartarse cuando algún ataque de muertos vivientes es derrotado, algo que, si se juega con algo de cabeza, puede no ocurrir en toda la partida.

– *Frío Apagado*: Muerto viviente que se puede jugar en Ruinas y Guaridas y Bastiones de la Sombra con tres golpes de Poder 8. Por si fuera, poco tiene el poder especial de que todos los ataques de muertos vivientes jugados a continuación de él ven aumentados en +1 su Poder y su número de golpes. Dicen las malas lenguas (véase Michael Reynolds, *alma mater* de la ampliación) que la bonificación se debe aplicar a sí mismo. En tal dudoso caso, la criatura se convertiría en una de las mejores de toda la colección.

– *Huesos Agitados*: Muerto viviente que se puede jugar en doble Tierra Salvaje, Tierra de la Sombra, Región de la Oscuridad, Ruinas y Guaridas y Bastión de la Sombra. Tiene dos golpes de Poder 9, pero es el único muerto viviente que puede ser jugado en una región tan común como es una doble Tierra Salvaje. Si se potencia adecuadamente (con La Luna Muerta, y después de jugar un Frío Apagado), puede convertir un paseo por los bosques en una letal emboscada de tumularios.

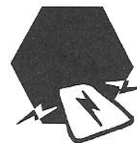
– *Sombras de la Oscuridad*: Adversidad de suceso permanente que se debe jugar sobre un agente descubierto que pueda utilizar magia de las sombras (Elerína, Fíriel o Taladhan) y que no se encuentre en un Refugio o un Bastión Libre. Permite girar al agente jugar cualquier criatura muerta-viviente en ese lugar sin que cuente para el límite de adversidades.

– *Pálido Soñador*: Carta de corrupción que sólo se puede jugar sobre un personaje no Mago herido por un ataque de muertos vivientes. El personaje recibe dos puntos de corrupción y ve su influencia directa reducida a cero. Además, debe hacer un chequeo de corrupción cada vez que el jugador que lo controla se descarte de una carta.

– *Susurros Interminables*: Carta que se puede jugar en idénticas condiciones que la anterior. Sin embargo, esta no otorga puntos de corrupción sino que impide que el personaje pueda enderezarse (ni en su fase de enderezamiento ni por cualquier otro motivo).

Existen otras cartas de menor utilidad: Hálito de Putrefacción (permite atacar a un muerto viviente que se encuentre en la pila de descartes), Hechizo de los Tumularios o Caras de los Muertos, pero son más prescindibles que las mencionadas anteriormente.

Si a todo lo mencionado anteriormente se aña-





den unos cuantos Necrófagos, Tumularios, Fantasmas y un puñado de cartas de corrupción, llegamos a la conclusión de que tendremos una estrategia de adversidades bastante potente y que puede ser jugada en casi cualquier tipo de región.

Orcos y trolls

Desde la aparición de la colección, los orcos y los trolls han sido criaturas que todo novato ha utilizado durante sus primeras partidas, pero inevitablemente se han ido quedando obsoletos y olvidados en el fondo del cajón donde se guardan las cartas. Aunque no son tan potenciados como los muertos vivientes, los orcos y trolls cobrarán cierta gracia adicional merced a algunas de las nuevas cartas aparecidas en los *SdO*. Vamos a ver cuáles son las más interesantes:

– *Yelmos de Hierro.* Adversidad de suceso permanente que se debe jugar sobre un Nazgûl jugado como suceso permanente. El Nazgûl es descartado, pero todos los ataques de trolls, orcos y hombres sin Resistencia reciben una Resistencia de 4 o bien reciben un +1 a la Resistencia si ya tenían Resistencia. Ideal para endurecer a tus orcos.

– *Hueste Reforzada.* Adversidad de suceso permanente que modifica en +2 al Poder y +3 golpes todos los ataques automáticos de orcos y trolls. Es muy útil si sabes que tu oponente va a ir a determinados lugares.

– *Cimitarras de Acero.* Idéntico a los Yelmos de Hierro, pero los ataques (de orcos, trolls y hombres) reciben un +1 al Poder.

– *Estandarte Tribal.* Adversidad de suceso breve que no cuenta para el límite de adversidades y debe jugarse sobre un ataque de trolls u orcos antes de asignar los golpes. El Poder y Resistencia del ataque objetivo se reducen en uno, pero todos los chequeos de Resistencia resultantes del ataque se ven modificados con un +1.

– *Tótem Tribal.* Igual al anterior, pero el Poder y Resistencia se reducen en tres y los chequeos de Resistencia se modifican con un +2.

– *Saco de los Trolls.* Sólo se puede jugar en un lugar con ataque automático de trolls u orcos. Si la compañía juega algún objeto en el lugar, deberá enfrentarse de nuevo a todos los ataques automáticos, modificados con un +3. Además, los personajes heridos son tomados prisioneros.

Otras cartas útiles pueden ser Cansados, Heridos y Arrastrados por los Orcos, Guardia Reforzada o el Pequeño Husmeador.

Repetimos, no son tan potentes como los muertos vivientes, pero aderezados con algún Los Sirvientes se Agitan, y modificados con algunas otras cartas, pueden dar más de un quebradero serio de cabeza.

El advenimiento del ojo

Y vamos ya a saciar vuestra sed de novedades. Aunque todavía es pronto para anunciar nada demasiado concreto, ya tenemos en nuestro poder lo que parece ser una primera versión de *El Ojo sin Párpado*, la nueva expansión para *SATM*. Sin embargo, y como todos sabréis, lo primero que se debe decir es que no se trata de una expansión en sí, sino más bien otro juego nuevo, eso sí, con casi las mismas reglas, pero con un enfoque diametralmente opuesto. En *OsP*, los jugadores representan a diversos Espectros del Anillo (sí, los Nazgûl) en su intento por convertirse en el Úlair que más recursos aporta para la causa de Sauron. Los objetivos serán los mismos: conseguir el máximo número de puntos antes de la Audiencia con Sauron (simpática contrapartida del Concilio Libre) o bien conseguir llevar el Anillo Único hasta Barad-dûr para devolvérselo a su legítimo señor. Asimismo, se podrán jugar partidas de *OsP* contra *OsP* o bien partidas de *OsP* contra *SATM*, o lo que es lo mismo, un Espectro del Anillo contra un Istar.

Por lo tanto, parece ser que toda la mecánica será muy similar a *SATM*. Se contarán con personajes separados en compañías, que deberán ir ganando recursos en favor del Espectro que les controla. Los personajes podrán ser orcos, trolls, hombres, o incluso enanos, elfos o dúnedain. Incluso podréis bajar a la mesa la carta del Espectro del Anillo que representáis. Porque habrá nuevas cartas de cada uno de los Nueve Nazgûl, esta vez con todas las características típicas de un personaje, como habilidades, Poder y Resistencia, influencia directa, etc. Otra novedad simpática será la nueva disposición de los Refugios, que pasarán a ser lugares tan "agradables" como Carn Dûm, Dol Guldur, Minas Morgul, etc.

Es interesante apreciar que habrá bastantes cartas aparecidas en la colección original que volverán a aparecer en esta colección. Para muestra, un botón: los Sureños volverán a aparecer como facción, pero como por naturaleza son más propensos a servir al mal que al bien, serán más fáciles de reclutar, y por lo tanto darán menos Puntos de Victoria que otras facciones más poderosas o complicadas, como puedan ser algunos dragones (Agburanar o Smaug, por poner dos ejemplos). Ni que decir tiene que también habrá nuevas versiones de *Sigilo*, *Ocultamiento*, *Palabras Persuasivas* y toda una serie de cartas que potenciarán las diversas habilidades de cada personaje.

Entre los conceptos nuevos se pueden mencionar la distinción de compañías entre secretas o descubiertas, la posibilidad de bajar a la mesa más de un Espectro del Anillo si el primero es lo suficientemente poderoso (¡incluso de representar al propio Sauron!), y otras cuestiones que nos guardamos en el bolsillo para manteneros en ascuas durante un poco de tiempo más.

En fin, no son demasiadas las pistas que os podemos proporcionar hasta ahora sobre *El Ojo sin Párpado*, pero lo que está claro es que la ampliación promete nuevas horas de diversión, y con eso debería ser suficiente. En el próximo número esperamos poder explicaros nuevas noticias al respecto. Hasta entonces, ¡que Eru guíe vuestro camino!

RANKING ISTARI		
1.	Javier Presencia	841
2.	Rafael Dengra	655
3.	Jorge Lázaro	648
4.	Angel Martínez	639
5.	Rubén Bernal	590
6.	Jaime Brage	579
7.	Gonzalo Moreno	573
8.	Félix Rodríguez	513
9.	Mario Pei-Lun	493
10.	Jordi Nin	491
11.	Enrique Manzanares	462
12.	Jordi González	454
13.	Sigfrido García	452
14.	Javier Montes	440
15.	Marc Roca	433
16.	Librado Pacha	428
17.	Felipe Enríquez	428
18.	José Uriz	415
19.	Jesús Nevada	414
20.	Héctor Andrés	391
21.	Òscar Coromina	367
22.	Antonio Campo	359
23.	Jaume Pernas	342
24.	Toni Rodríguez	341
25.	Isaac Balcells	339



UN ANILLO QUE LOS GOBIERNA A TODOS... PRIMER CAMPEONATO DEL MUNDO DE SATM

Ni las aduanas británicas. Ni las amenazas de bomba. Ni los retrasos de trenes. Ni el propietario de la taberna donde escribía Tolkien. Ni la falta de sueño. Ni los cowboys de la tropa de Durin. Ni los vikingos portadores del Narya. Ni el hecho de ser el "junior" del campeonato. Ni el miedo. Ni nada. Nada pudo con él. Omar Sagol, un chaval madrileño de 16 años, confirma que para ser el mejor Istari del mundo solo hace falta serenidad y cabeza. ¡Honor al Campeón de Endor!

POR REN EL SUCIO

Los días 7, 8 y 9 de febrero tuvo lugar en Oxford, ciudad universitaria donde tenía su cátedra J.R.R. Tolkien, el primer Campeonato del Mundo de *El Señor de los Anillos, juego de cartas coleccionables de la Tierra Media*. Este era un torneo "invitacional", es decir, que acudían a él delegados de los distintos países (Concilios) en los que existen programas de Torneos Istari, así como los cuatro primeros clasificados del Campeonato de Europa celebrado en noviembre en Bélgica (donde *Carta Mundi* actuó de anfitrión).

Así pues, la delegación del Concilio de Rivendel (España) que viajó a Inglaterra constaba de tres Istari: Mario Pei-Lun, subcampeón de Europa, Omar Sagol, campeón de la preliminar de Madrid (organizada por la revista *Nazgûl*) y Javier Presencia, campeón de la preliminar de Barcelona (organizada por *Black Lotus*). Los dos restantes delegados eran Eduard García, de *JOC Internacional*, como responsable del Concilio y Josué Cadilla, de *Black Lotus*, invitado por *JOC* a asistir al evento por haber sido la tienda que más *SATM* vendió en 1996.

La llegada de la expedición resultó difícil y traumática. Javier se quedó en el puesto de la Guardia Civil del aeropuerto de El Prat por tener el DNI caducado. Mario sufrió una hora de tensa espera en la aduana británica a raiz de mil explicaciones sobre su permiso de residencia. Hubo atentado en el metro de Londres que obligó a la expedición a realizar el cambio de estaciones a patita (con la correspondiente pérdida del enlace de trenes) ... en fin, que cansados pero con la ilusión a tope llegaron al hotel de Oxford pasada la media noche, cuando todos sus contrincantes ya llevaban más de dos horas relajados en sus habitaciones. Mike Reynolds, juez del torneo, eso sí, les estuvo esperando para resolver cualquier duda técnica de última hora. Por la noche llegaba un fax excusando la ausencia del representante del Concilio de Edoras (Italia) por enfermedad.

El sábado a las 8.30 (¡vaya horas!) empezaba la primera fase. Un suizo de cuatro rondas a una baraja. Rápidamente ya se vió que, con permiso de los americanos, todo apuntaba a la repetición del europeo: los duelos entre españoles y suecos echaban chispas. Las partidas eran seguidas con atención por los dos representantes de la prensa especializada que asistieron al evento: Lowell B Stouder (reportero freelance que escribe para las americanas *Scrye* e *Inquest*) y Alexandre Znyk (de la francesa *Lotus Noir*), además del infiltrado de *LIDER*. Mario arrasó, quedando primero con distancia; le siguieron Omar, Johan Berrum (que jugaba con su flamante Anillo Narya) y el campeón americano, John Barnas. En la cena *ICE* obsequió a los cuatro finalistas con colecciones completas de *SATM*, *Dragones* y *Servidores* (ojo, "megacolecciones", ya que son las planchas cortadas, donde aparecen 2 de cada R2, etc). Con las espadas en alto, se despidieron hasta el día siguiente.

El domingo estaba previsto un enfrentamiento todos contra todos, con partidas a dos barajas y partiendo de cero (es decir, sin disfrutar de la ventaja acumulada el día anterior). El azar quiso que en la primera ronda se repitiera la final europea: Mario vs Johan. Mario decidió cambiar la baraja, por si sus adversarios reaccionaban ante su rompedora baraja del sábado... pero no fue así. Los demás siguieron básicamente su juego del día anterior. Tras una gran escena de "duelo al sol" (todos los personajes y magos en Riven-

CLASIFICACIÓN

1° Omar Sagol	**Concilio de Rivendel (España), Ganador del Torneo Preliminar de Madrid Febrero 97 (Anillo Único).**
2° John Barnas	Concilio de Lorien (USA), Campeón USA (Anillo de Dúrin).
3° Johan Berrum	Concilio de los Puertos Grises (Suecia). Campeón de Europa (Anillo Narya).
4° Mario Pei-Lun	**Concilio de Rivendel (España). Subcampeón de Europa. Campeón Torneo Istari DIA de JOC'96.**
5° Cliff Yahnke	Concilio de Lorien (USA).
6° Mathias Thornkúist	Concilio de los Puertos Grises (Suecia). Campeón de Suecia.
7° Wolfang Zellermayer	Concilio de Minas Tirith (Austria).
8° Arjan Schipstra	Holanda (invitado especial).
9° Wanja Hargens	Concilio de Minas Tirith (Alemania). Campeón de Alemania (Anillo de Dwalin)
10° Mike Malyou	Concilio de La Comarca (Reino Unido).
11° Christophe Poirson	Concilio de Fangorn (Francia).
12° Léonard Philippe	Concilio de Fangorn (Francia).

del, Gollum robando Anillo Único, Elrond y Thráin, auténticos almacenes de objetos casi resultan influidos, etc), Johan repite victoria. Omar, a la chita callando, se ventila al Mago del americano, aunque llevaba ya un margen de puntos de victoria que le hubieran asegurado el éxito. Así pues, la siguiente ronda presenta el enfrentamiento trascendental: Johan vs Omar. Omar prácticamente paraliza a Johan y, además, sus asesinos vuelven a dar cuenta del mago. Se convierte entonces en virtual campeón, a falta de un duelo fraticida con un Mario que tampoco consiguió romper el Anillo en su segundo intento. En la partida final, un Omar más relajado vió como unos Hombres Pûkel de Mario le mataban a Gandalf... dándole un poco de su propia medicina.

Así pues, Omar Sagol Solano, se convirtió en el Primer Campeón Mundial de *SATM*, y se hizo con una preciosa reproducción del Anillo Único en oro de 18 kilates.

Para acabar, como observador me permito otorgar tres premios totalmente subjetivos y no remunerados. Premio Tom Bombadil, a la simpatía natural, a Cliff Yahnke, el más abierto y simpático de los Istari presentes. Premio Gollum a Wolfang Zellermayer, el austríaco, por su continua sucesión de rastreras artimañas (desde sacar una "promo" en alemán y regalarle algún golpe hasta robar repetidas veces de más con un "perdón, que tonto estoy" como excusa). Premio Frodo, a Omar, por demostrar que ser el menor (en edad) no impide las grandes hazañas.

BARAJA DE OMAR SAGOL

Personajes iniciales (4):
Annalena
Glóin
Glorfindel
Kili

Objetos menores iniciales (2):
2 Cram (ᚠ)

Personajes en la baraja (5):
Bardo el Arquero
Gimli
Haldalam
Legolas
Thorin

Magos (3):
Alatar
2 Gandalf

Recursos (31):
Objetos
Daño del Gusano (ᚠ)
La Cota de Mithril
Orcrist
Pergamino de Isildur

Facciones y aliados
Elfos del Bosque
Enanos de las Colinas de Hierro
Gollum
Gwaihir
Hombres de Dorwinion
Noble sabueso (ᛒ)
Orientales
Ramaviva

Suceso Breve
3 Acantonamiento
3 Discusiones Oscuras
Golpe arriesgado
2 Huída
2 Maravillas explicadas (ᚠ)
3 Ocultamiento
3 Sigilo

Ambientales
2 Puertas del Amanecer

Adversidades (31):
Criaturas
Adûnaphel
3 Asesino
3 Dragón de la Lluvia (ᚠ)
3 Exterminador
3 Frio apagado (ᛒ)
3 Gusano de las cavernas (ᚠ)
3 Huesos agitados (ᛒ)
La Boca de Sauron
3 Tumulario
Ûvatha el Jinete

Ambientales
2 Crepúsculo

Suceso Breve
2 Río

Suceso permanente
3 La Luna Muerta (ᛒ)

Baraja complementaria (20):
Crepúsculo
Eärcaraxë de caza (ᚠ)
2 El camino está cerrado (ᛒ)
Ents de Fangorn
2 Equilibrio entre Poderes (ᛒ)
La Facción se dispersa
La Llamada del Hogar
2 La Voluntad del Anillo
Maravillas Explicadas (ᛒ)
Mi precioso (ᛒ)
Narsil
Noble sabueso (ᛒ)
Puertas del Amanecer
2 Ser Innombrable (ᛒ)
2 Un amigo o tres



Participantes del Torneo, con Omar Sagol, nuestro campeón, a la derecha de la fotografía.



MYTHOS: DISEÑAR UNA BARAJA

Queridos feligreses, bienvenidos un número más a estas líneas dedicadas al culto de dioses exteriores y Primigenios varios. En la hoja parroquial de hoy daremos algunos consejos sobre cómo diseñar barajas y, una vez creadas, como potenciar su uso durante la partida. A la salida, no olviden depositar su óbolo en el cepillo. Le quedaremos muy agradecidos. Sí, también aceptamos cartas en inglés, pues todos somos iguales ante los ojos del Señor...

POR EL PADRE ANGUS O'BRIAN, CLÉRIGO DE FE TITUBEANTE



Las dos premisas: Investigadores y Aventuras

Los dos ejes básicos sobre los que gira el diseño de una baraja son, por motivos obvios, las cartas de investigadores y las de aventuras.

En las cartas de Investigador has de examinar muy bien unos cuantos Atributos, pues tienen gran importancia a la hora de diseñar tu baraja.

1. La COR inicial: A mayor COR, más pérdida de la misma podrá soportar. Eso se traduce en mayor número de Monstruos, Artefactos, Hechizos, y Libros que se pueden incluir. Hace llevaderas las aventuras más duras y largas. De tener una COR más baja, tendrás que buscar otras cartas que ayuden a subirla o a compensar las Aventuras (Sanitarios, Localizaciones que sumen COR, Aliados o Artefactos que hagan lo propio). Piensa también que los Investigadores con mayor COR están descompensados por otro lado (EDU, margen de maniobra más cerrado...).
2. Los Idiomas que conoce, ya que condicionan los Libros que puedes leer (e, indirectamente, los Hechizos que puedas manejar). Si tienes Libros en Idiomas que no conoces, deberás procurarte Aliados que te los traduzcan, que conozcan el idioma.
3. Su capacidad de "movilidad", es decir, el Máximo y Mínimo de cartas que se pueden mantener en la Mano al final de la Ronda. Según el tipo de baraja que hayas diseñado (ver siguiente apartado) y tu modo de jugar, es más interesante que el Investigador pueda mantener más o menos cartas en la Mano. Por ejemplo, si juegas con una baraja "multiuso" y te gusta poner en juego primero todas las cartas posibles, es más aconsejable que el Investigador tenga el número Máximo de cartas permitidas alto (puedes retener mayor número de éstas y bajarlas, no tienes prisa). Si, por el contrario, tienes una baraja "centrada" (que explicaremos en el siguiente número), tienes que procurarte una mayor movilidad para ir encontrando rápidamente las cartas que necesitas (y jugarlas en cuanto sea posible). Para ello, es más aconsejable que tengas una posibilidad de descarte más alta (es decir, el número Mínimo de cartas en mano que sea bajo).

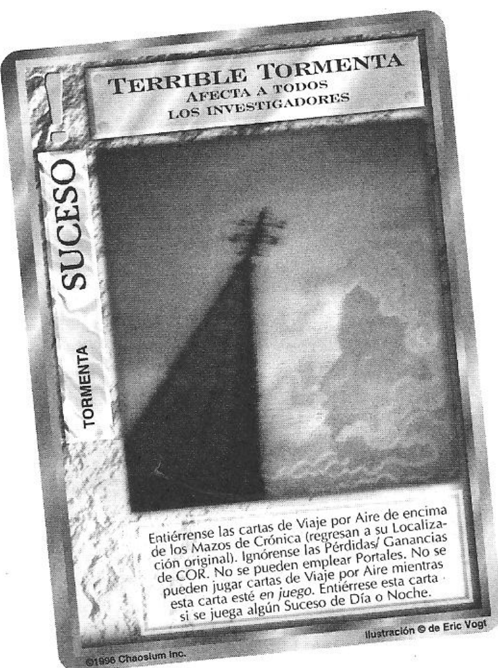
Las Aventuras son la espina dorsal de la baraja, ya que una Aventura no deja de ser una lista de las cartas que has de tener para poder completarla. El número de Puntos de Aventura y COR que te proporcionen al completarlas (compensando más o menos la COR que gastes para ello), así como las cartas necesarias para acabarla, son factores decisivos tanto a la hora de diseñar la baraja como en el modo de jugarla. Sobre esto hablamos en el siguiente apartado. Aquí te damos un pequeño truco para facilitar tu labor de diseño. Si tienes las cartas necesarias para completar una Aventura determinada pero no tienes esa carta de Aventura propiamente dicha, puedes usar la carta genérica "Aventura en Blanco" y copiar en ella el nombre de la Aventura, los Puntos, COR y cartas que requiere (el texto o narración de la Aventura). Tus compañeros de juego no podrán negarse a aceptarla ya que se trata de la copia "legal" de una Aventura ya existente.

Diseño de la baraja: Tres tipos de baraja, tres maneras de jugar

Aunque muchos la están buscando, no existe una baraja "ganadora". El juego de *Mythos* se basa en un equilibrio de COR difícilmente rompible. Es decir, toda ventaja que obtengamos durante el juego se suele traducir en una pérdida de COR o en otro tipo de obstáculo durante la partida (por ejemplo, permanecer un Turno en un Manicomio). Más que barajas ganadoras, se ha de hablar de jugadores ganadores. Si tienes una baraja que "funcione", importa mucho más tu habilidad de juego –y la suerte en menor medida– que cualquier otra cosa.

Para diseñar una baraja lo más recomendable es coger las Aventuras que deseas completar y ponerlas una al lado de otra. Debajo de ellas vas colocando, como en una columna, las cartas que requiere cada aventura. Si se repiten los requisitos de una Aventura en otra, puedes eliminar una de las cartas de la columna, con lo que consigues "economizar esfuerzos". Por ejemplo, para completar la Aventura "Aves y Byakhees" se requieren dos Localizaciones Acuáticas y para completar "Tu Primer Gran Reportaje" se piden dos Localizaciones de Portal. Si pongo La Casa de los Waite y La Casa de Lo Inmencionable me





sirven indistintamente para completar ambas Aventuras (pues estas cartas tienen los Atributos de Portal y son Acuáticas). Lo mismo se aplica a Aliados, Armas y Fobias que se suelen pedir por Atributos (y no por nombres específicos).

A grandes rasgos, se pueden diseñar tres tipos de baraja. Cada uno de estos tipos condiciona en cierto modo nuestro sistema de juego durante la campaña, así como los trucos con los que se puede obstaculizar a alguien que esté jugando con ella. Hoy explicaremos en detalle el primer tipo, la baraja "multiuso". En el siguiente número explicaremos los otros dos tipos de barajas, la "centrada" y la "agresiva". Mientras tanto, practicad.

Baraja "multiuso"

Como ya te hemos adelantado, muchos de los requisitos necesarios para completar una Aventura suelen ser comunes en bastantes Aventuras. Se trata de coger 4 ó 5 Aventuras (de entre 5 y 7 Puntos cada una) que tengan la mayor parte de sus requisitos compatibles (una te pide un Profesor, y otra un Aliado Integro, pones a Albert N.Wilmarth, que cumple ambas condiciones). Ponlas en la baraja, junto a las cartas necesarias y elimina las que se repitan de una u otra forma en todas las Aventuras (en el primer ejemplo, eliminando las Cartas que solo eran Acuáticas y las cartas que solo tenían Portal en favor de las dos Localizaciones que compartían ambos Atributos). Luego completas la baraja según tus necesidades (Monstruos si la quieres más beligerante, Manicomios si ves que las Aventuras te van a costar mucha COR, etc...).

El modo de jugar con ella es sin prisa. Cualquier carta que juegues te va a valer para las Aventuras. Antes de Pasar, intenta jugar todas las cartas posibles de tu Mano (bajar el mayor número de Aliados, Libros, Artefactos) ya que mientras estas cartas permanezcan en juego, valdrán para varias aventuras. Lo único que renovarás de una Aventura a otra serán Localizaciones y Monstruos (que se entierran en el Mazo de Crónica, y se vuelven a mezclar cuando se completa Aventura). Cuando alguna de las Aventuras aparezca en tu mano es posible que ya tengas casi todas las Cartas necesarias en Juego o Enterradas. Puedes jugar las Aventuras a medida que te vayan saliendo, o esperar un poco (ir guardándote las Aventuras en la Mano), hacer el gran recorrido y tirar todas las Aventuras en serie (una tras otra, mientras cumplan los requisitos). Esta última táctica funciona muy bien como factor sorpresa (*"ese pobrecito no ha completado ninguna Aventura hasta el momento, dejémosle"*) y te puede dar la victoria. Pero si tus compañeros de juego ya la conocen no es recomendable que la repitas (saben de que pie calzas e irán a por ti).

La ventaja de este tipo de barajas es que dan una gran tranquilidad, ya que ninguna de estas Aventuras te pide una carta en concreto (por ej., Cthulhu) ni requiere una combinación de cartas en serie (he de tener el Viaje por Mar para llegar a la Isla, y si no "nada"). Casi todas las cartas que juegues te valdrán para una u otra Aventura. Suelen ser Aventuras cortas y se completan rápidamente. La desventaja es que el gran número de Aventuras que combinamos nos puede hacer liar un poco las cosas. Es mejor que te aprendas muy bien las cartas que te pide cada una de ellas. Paradójicamente, una baraja tan versátil como ésta puede llegar a ser muy lenta si se nos sube la fiebre aventurera a la cabeza e intentamos completar todas las aventuras a la vez. Intenta ser selectivo, ya que tienes puntos de sobras para acabar la Campaña, céntrate en las Aventuras que tengas en la Mano o cuyos requisitos sepas positivamente que estás cumpliendo.

Posibles trucos contra ella: Cualquier fobia relacionada con un Atributo de Localización (Hidrofobia para Acuáticas, Claustrofobia para Interiores,...) puede hacer mucho daño, ya que este tipo de jugadores se suelen apalancar en una Localización y descargar su arsenal de cartas. Con las fobias les haremos moverse rápidamente (y si no, perderán COR). Espera a tirar la fobia cuando esté en la Localización apropiada. La Multitud Enfurecida puede usarse con el mismo fin (y si se la tiras después de que anuncie un Pase la cosa aún es más divertida).

La Demofobia es especialmente útil para las Aventuras que requieran muchos Aliados. Una Horrenda Catástrofe también puede fastidiar bastante (se acaba la Ronda con nuestro único Pase), ya no puede descargar todo su arsenal. Periódicamente, dirígele Monstruos para que acaben con sus Aliados e impedir que le sirvan para varias Aventuras (los Ángeles Descarnados de la Noche son muy aconsejables para este propósito). Robarle un Artefacto o Libro (Ladrones en el Desván) hace lo propio con los objetos.

Ejemplo de baraja "multiuso" (60 Cartas)

–Investigador recomendado: Cualquiera de sexo femenino (es decir, Investigadora) como la Diletante, Mística, Reportera... ya que una de las Aventuras ("Aves y Byakhees") requiere de un Aliado del sexo opuesto al de tu Investigador, y todos los Aliados que incluimos son hombres. También puedes optar por cambiar algún aliado por una mujer (Ann White, por ejemplo) y usar un Investigador.

–Aventuras (5): La Sociedad Secreta Theron-Marks, Tu Primer Gran Reportaje, Marcado por la Maldición, Una Noche Oscura y Tormentosa, Aves y Byakhees.

–Sucesos (14): Automóvil x3 (o Camello), Refugio en una Sala Prodigiosa, Claustrofobia, Amanecer de un Nuevo Día, Terrible Tormenta, Descubrir Secreto Escondido, Triskaidekafobia, Encuentro Fortuito x2, Ferrocarril, En el Momento Preciso, Beatriz se Escapa del Desván.

–Libros(3)/Hechizos(4): Los 7 Libros Crípticos de H'San (Inglés), Necronomicón Edición Dee (Inglés), Libro de Eibon (Inglés), Resurrección, Signo de Eibon, Creación de Portal, Entusiasmo de los Semejantes.

–Monstruos (10): Ángeles Descarnados de la Noche x4, Profundos x4, Padre Dagón, Madre Hydra.

–Artefactos (5): Dinamita, Espada de Paracelso, Joyas de los Profundos, Rifle de Cazar Elefantes, Fórmulas y Diagramas de Orne.

–Aliados (7): Robert Marsh, William Channing Webb, George Birch, Simón Orne, Randolph Carter, K.J Hooper, Nahum Gardner.

–Localizaciones (12): Psiquiátrico de Arkham, Manicomio de Sefton, Destartalada Casa de Campo de Ammi Pierce, Cementerio de Peck Valley, Bolton, Aylesbury, Logia de la Sociedad del Crepúsculo de Plata, La Casa de Olney Court, Camposanto de St. John, Muelles, Estudio de Robert Blake, El Boston Globe.



LA ESPADA DE GANAËL

ROLEMASTER

Este módulo fue escrito inicialmente para RoleMaster, aunque la ambientación es tan genérica que puede servir para cualquier sistema de juego de rol medieval fantástico. El módulo está basado directamente en un cómic de la serie de Perceván, el titulado precisamente *La Espada de Ganaël*, y tiene además elementos de otras aventuras del mismo caballero. Sirva como homenaje a esa fuente inagotable de ideas que son los cómic de Perceván

POR PABLO VEIGA CÓRDOBA

Los PJs, unos 6 de niveles medios (alrededor del 5, con unos 25-30 niveles en total), están viajando por una zona costera y lluviosa, de bosques y colinas, absolutamente genérica; los nombres que yo he dado corresponden a diversas localizaciones gallegas, los sitios donde jugamos esto por primera vez. Es de esperar que tengan armas mágicas con las que enfrentarse a los Jinetes, o al menos una cierta fe.

El Castro de Baroña

Atardece y llueve. En busca de un lugar donde pasar la noche, los PJs llegan a una colina que se alza frente al mar, y donde yacen los restos de un castro. En el punto más alto, excavado en la roca, se encuentra el Sitial del Vigía, un conjunto de tres asientos tallados en la piedra; el del medio es un poco más ancho, parece más noble, algo así. Si algún PJs se sienta, oirá una voz que le dice: *Desde aquí verás todo el mal y todo el bien*. En ese momento verá, surgiendo a través de la tormenta y en medio del mar, como si brotara directamente de las olas, una torre, que por otra parte es la típica torre estándar. La voz se refiere, claro está, a la Torre de Ganaël y al mar, al Mar. La Torre es apenas visible a través de la tormenta, como una sombra ominosa. Desde el Castro también se puede ver un pequeño pueblo costero algo más abajo, y que parece ser el único sitio para refugiarse y esas cosas.



El PPP (Pequeño Pueblo Pesquero)

En el pueblo no parece haber nadie, pero los PJs acaban por caer en una emboscada: los lugareños asustados se lanzan contra ellos. Son media docena de hombres, apenas armados con redes y aperos de pesca o de labranza. Desde luego, no son oposición para un grupo de aguerridos aventureros, así que es de esperar que no los masacren demasiado. Cuando las cosas empiecen a complicarse, el jefe de los pescadores, un tal Gildwin, ordena que se detenga el combate y acusa a sus hombres de tener valor cuando no hay peligro, y de huir cuando vienen los Jinetes de la Tormenta. Pide excusas a los PJs por el recibimiento, les ofrece su hospitalidad y les cuenta lo siguiente: *Me llamo Gildwin y soy el jefe*

JINETES DE LA TORMENTA

Sus cifras no son demasiado importantes, ya que no hacen prácticamente nada más que luchar. Los datos más significativos son:
- como su propio nombre indica, sólo salen cuando hay tormenta, o más bien llevan la tormenta con ellos.
- pueden transformarse en cuervos. En ese estado, conservan toda su inteligencia y hablan, aunque pierden la capacidad de regenerarse.
- el contacto con la lluvia les regenera 3PV/asl, incluyendo fracturas, amputaciones y derivados, aunque en estos casos tardarán más en estar bien, dependiendo de la gravedad de la herida.
- llevan espadas anchas +20, que causan un crítico extra de electricidad. Si el ataque da como resultado "0", y el rival usa un arma metálica, el arma pasará una TR Esencia 10 o se cargará eléctricamente, sufriendo el usuario los daños consiguientes (crítico de Electricidad). Atraen los rayos, así que si un humano normal las lleva durante una tormenta, morirá (1 crítico H/asl, o así).
- BO +100 espada ancha (o larga). BD +20, TA 14 (cota de malla con brazales y grebas). 100PV.
- Ganaël los "fabrica" a partir de hombres y mujeres normales, que va raptando de los pueblos cercanos.

de este pueblo. Perdonad los modales de mis gentes, pero desde hace algunas lunas nos atacan duramente... Una noche, tres caballeros negros llegaron al pueblo. Traían con ellos la tormenta y el rayo. Se mantuvieron inmóviles en medio de la plaza. Después, uno de ellos gritó: "Ha llegado tu hora, Leriec". Lo atraparon y se lo llevaron. Los que intentaron oponerse, fueron aniquilados por la espada de fuego de los caballeros negros. Después han vuelto 6 veces y 6 personas han desaparecido.

Los Jinetes de la Tormenta

¡Ha llegado tu hora, Gildwin! Una voz que grita desde la plaza. Gildwin se pone malo, vamos, que se derrumba. Al cabo de un momento (un par de asaltos, para que los PJs puedan hacer algo o prepararse), la puerta se abre y aparecen dos Jinetes: *"¿Es necesario venir a buscarte, maldito bastardo? ¡¡El miedo te ha vuelto sordo!!*

Si los PJs se oponen: *Presuntuoso. Debes de venir de muy lejos para ignorar nuestro poder y osar desafiarlo. Este combate será tan breve que será el último. ¡Humano orgulloso que cree poder cambiar el destino del mundo!*

Es de esperar que los PJs, con un poco de suerte, consigan acabar con los Jinetes, que al fin y al cabo son pocos y tampoco van a quedarse ahí para siempre. El combate debería ser reñido, de todos modos, para que se vayan dando cuenta del poder del enemigo. No hay que descartar ayudas sobrenaturales, según alineamiento y relaciones "espirituales" de los PJs, por aquello de no acabar tan pronto el modulito. Y, por cierto, no sería mala idea que se quedaran con las espadas.

De camino por la ría

Al día siguiente, en cualquier caso, amanece, y no llueve. Es de suponer que los PJs se pondrán en camino. Si no lo hacen, los Jinetes volverán noche tras noche hasta hacerse con sus almas, y cada noche serán más y con más poder. En cualquier caso y vayan hacia donde vayan, la Torre sigue estando ahí, ni más lejos ni más cerca. Si hace falta, pueden volver al mismo pueblo al final de cada día, a ver si se dan cuenta de que están atados en otro destino más fuerte. Y si no, uno de los Jinetes puede decir explícitamente que estarán detenidos hasta que paguen la deuda; es decir, hasta que mueran. En definitiva, sólo avanzan si van hacia el Castillo. De todas maneras, el Castillo parece inalcanzable, situado mar adentro, sin caminos ni nada que se le parezca. ¿Cómo lo harán los Jinetes? Si preguntan en el pueblo, nadie sabe nada, y sólo han oído hablar de otras dos torres, idénticas a la del mar, que están justo en el estuario del río, remontando por la costa hasta el comienzo de la ría; se dice que la Torre del mar y las Dos Torres fueron construidas a la vez, pero ya hace mucho tiempo y nadie sabe nada. Cuando por fin van hacia el Castillo o en busca de las Dos Torres, son atacados por un grupo de cuervos (número variable según el tamaño del grupo de PJs), que intentan siempre dañarles al máximo, sacarles los ojos a los caballos, etc. Se trata de hacerles perder tiempo para que caiga la noche, y entonces se produzca el ataque definitivo de los Jinetes, precedido, para variar, de las lluvias torrenciales de costumbre, rayos y truenos. Es de suponer que los PJs, cuando vean lo que se les viene encima, no plantarán cara así por las buenas, sino que intentarán refugiarse en algún sitio más defendible. Así, remontando un poco más por la costa, encontrarán las Dos Torres. Qué curioso que antes, cuando estaban buscando un sitio para acampar, no las hayan visto. Cuando lleguen hasta allí, los Jinetes se retirarán, invocando o gritando o aullando, con el viento, el nombre de Belfegor.

Las Dos Torres (Catoira)

Un ambiente tan ominoso que se masca. Las Torres están bastante en ruinas, y no queda prácticamente nada de los pisos superiores, aunque sí se puede trepar, con mucho cuidado, hasta las almenas para echar un vistazo que no revelará nada más que la otra Torre en el mar, algo más visible pero siempre con la misma pinta de lugar maligno, de sombra entre la sombras. Tierra adentro, el mismo bosque costero de siempre. Tarde o temprano, acabarán bajando a los subterráneos, y si no es que no son roleros. Si hace falta, se les tiende alguna trampa, o uno de ellos se cae, o los Jinetes atacan, o se acaba el mundo, pero que bajen. En los subterráneos, hay un monje con hábito que parece escribir, sentado a una mesa de espaldas a la puerta por la que entren los PJs. Hagan el ruido que hagan, ni caso, y tampoco se puede ver nada de su cara, totalmente cubierta por la capucha del hábito. Si lo tocan, se desploma en un torrente de huesos y polvo. Cuando murió, aparentemente estaba escribiendo su diario, y lo poco que resulta legible habla de *"Un castillo que nace de entre las brumas y del corazón del hombre"* y de *"seguir el camino del Mar"*. También aparecen palabras sueltas, más o menos comprensibles: *"Belfegor, Ganaël, los Jinetes de la Tormenta", el veneno de Belfegor que me quita la vida"*, etc. Todo misterioso y putrefacto. Mientras descubren todo esto y leen, aparecerá un gatito pequeño, de color negro, con unos inmensos y profundos ojos rojizos. El gatito parecerá amigable, ya sabes, el típico lindo gati-

BELFEGOR

Este lindo gatito es un bicho de cuidado. Si llega a herir a algún PJ, tendrán que tirar contra un veneno circulatorio de nivel 20. Si fallan la Tirada de Resistencia, empezarán a sentir los efectos según la escala siguiente (los modificadores son acumulativos):
- hinchazón, al cabo de unos 40 asaltos (como la de un arañazo normal).
- somnolencia progresiva: -15 a la actividad.
- visión borrosa: -25 Percepción.
- en unas 20 horas, irán perdiendo coordinación: -25 actividad.
- palidez progresiva, dolor de cabeza, algo de fiebre.
- 5 minutos más tarde, el dolor de cabeza será insoportable, y empezarán a perder 2PV/asl hasta entrar en coma.
- 10 minutos después morirán por fallo circulatorio.



to amoroso, y dejará que lo cojan en brazos y aceptará comida y todas esas cosas, pero tarde o temprano acabará por meterle un zarpazo a alguien en el brazo o en la cara o donde cuadre, como víctimas más probables, los hechiceros o aquellos de "alineamiento" más claramente "benigno". Por cierto, los paladines y semejantes no se sentirán demasiado cómodos en presencia del minino, y los brujos y hechiceros malignos todo lo contrario. En definitiva, en un primer momento parece un arañazo sin importancia (aunque sangra), pero la herida se va a poner muy mal muy pronto. Por cierto, el gatito es mortal, pero tiene una BD inmensa y digamos 6 o 7 vidas, así que meterse con él es un buen sistema para ganarse un pasaje adonde ya sabemos.



La Ermita

Es de suponer que se aburrirán de estar en las Torres sin hacer nada, y no parece que haya pasadizos ni caminos ni nada parecido. Además, el que recibió el zarpazo está empezando a ponerse fatal, y nada de lo que tengan los PJs será suficiente para curarlo, sino que apenas podrá mitigar su dolor. A poco que caminen, y vayan en la dirección que sea, encontrarán una pequeña ermita, apenas una cabaña de piedra con techo de troncos y pizarra, donde vive un monje que los acogerá, ofreciéndoles su hospitalidad para la noche, su consejo y vino. Reconocerá la herida, y dirá que ese hombre está ya condenado, que morirá con gran dolor y su alma errará por el abismo hasta convertirse en un Jinete. El monje no puede hacer nada por él: *Sólo mi señora podría tal vez curarle.* La "señora" en cuestión es una dríade o algo por el estilo, pero el monje no conoce su nombre, y sólo sabe que vive tierra adentro, subiendo por el río.
Ofrecerá comida y vino a los PJs, e irá al fondo de la cueva, a la bodega, a por el vino. Comentará que él también lo necesita, con la nochecita que hace. En la bodega será atacado por un cuervo, que lo inmovilizará y tomará su hábito para intentar envenenar a los PJs con vino maldito. Si lo consigue, más que necesitan las atenciones de la dríade. Si lo descubren en el intento, luchará por su vida, pero tratará de huir por la puerta, para luego convertirse en cuervo y salir volando. Es muy interesante que lo logre, para que se den cuenta de que los cuervos son Jinetes y viceversa, por si todavía no lo habían captado. Si lo toman prisionero, no dirá nada más que maldiciones, y cuando amanezca parecerá debilitarse notablemente. Si permanece más de 6 horas alejado de la lluvia, morirá, deshaciéndose lentamente, corrompiéndose, con el hedor y el horror consiguientes.
Por cierto, el vino del ermitaño está bendito, y recupera 2d10 PV/día, elimina la fatiga, sabe bien, etc.

La Torre de Morgana

Tierra adentro, remontando por el río, llegan a un claro del bosque donde hay una torre baja (digamos un par de pisos), con un pequeño cobertizo en su cara oeste. De lo alto de la torre sale humo, y huele a comida buena. En cualquier caso, la puerta de la torre está cerrada, y parece de buena madera con pesados herrajes. Hay ventanas a la altura de un primer piso, pero están cruzadas por rejas. En cuanto hagan algo de ruido por ahí abajo, una mano les tira una rosa desde una de las ventanas. Si preguntan, una delicada y deliciosa voz de mujer les responde:*"La puerta está cerrada para retenerme en este lugar, soy la prisionera del poderoso señor Gralón".*
Aparte de esto, la voz sigue hablando con los PJs, en un tono cortés pero buscando su ayuda. Pueden intentar lo que quieran contra la puerta, pero no se abrirá. En cuanto parezca que la pueden echar abajo, aparecerá Gralón, un tipo de mediana edad, humano, bien armado y a caballo:*"Tengo aquí una llave que puede satisfacer vuestra curiosidad, si vuestras intenciones son buenas. Pero no es sin razón que he aprisionado a la temible Morgana, y ni tú ni nadie la liberará".* Morgana solicitará que uno de los PJs sea su campeón y rete a Gralón a duelo, para liberarla. Gralón debe aceptar el reto, ya que así lo marcan las leyes de la caballería. Aunque alguno de los PJs acepte defender a Morgana, Gralón se seguirá comportando con cortesía, e incluso accederá a conducir al campeón ante la dama. Después, dirá: *"Id ahora o vencedme. Yo soy el guardián de la Dama, y quien me mate ocupará mi lugar. Si no os enfrentáis a mí en lucha singular, sólo os queda vuestro ingenio para vencerme, pero si no conseguís con 3 preguntas que yo acceda voluntariamente a franquearos la entrada, deberéis aceptar la muerte. Sólo responderé sí o no.*
El acertijo es común, pero no todo el mundo lo entiende. La primera pregunta carece de importancia. La segunda debe inducir siempre a que la respuesta a la 3ª pregunta (¿Nos dejarás entrar?) sea un sí. La fórmula es llevar al caballero a contradicción preguntando algo así como "¿Será la respuesta a mi próxima pregunta la misma que des a ésta?" Si Gralón responde que sí, deberá también responder sí a la cuestión de entrada. Si responde que no, la respuesta no podrá ser la misma, con lo que la próxima respuesta deberá ser un sí. En cualquier caso, la idea es marearlos, que piensen un poco y tengan una alternativa al combate directo contra el caballero. Cualquier otro tipo de prueba de inteligencia o de carácter sirve (sírvase usted mismo). En el cómic, jugaban al ajedrez.
Si hallan la respuesta, Gralón se retirará tras despedirse de Morgana:*"Mi misión ha terminado. Para ti (dirigiéndose al caballero retador) hubiera sido preferible que esta partida tuviera otro resultado. ¡Que los dioses os guarden!".*
Si, por el contrario, fallan o prefieren arreglarlo a mano, Gralón es un buen guerrero, hacia un nivel 6, pero nada del otro mundo. Lo de *"quien me mate ocupará mi lugar"* va en serio, así que el PJ que mate a Gralón será el Guardián de la Dama hasta que otro lo libere por el mismo procedimiento. Guardián implica protector, así que estará obligado a dar su vida antes de permitir que cualquiera (incluidos sus amigos) hable con Morgana.

MORGANA

Un súcubo. Por lo tanto, especializada en la seducción y la destrucción de las almas de los pobres diablos que caen bajo su control. Apa 100, Pres altísima, y sobre todo el poder de seducir: TR Pres 15 si tienes tratos físicos con ella, y TR Tres 7 en general para resistirse a su influencia global. Aparte de eso, drena Con (1/2 días), Pres (1/2 días) y Memoria (1/2 días). En su forma humana, es una mujer bellísima, como ya hemos visto. En su forma de diablo, es una bestia alada de gran fuerza física: 2 ataques/asl, +100 Garra, BD60, TA9.

Vida con Morgana

Una vez esté con Morgana, el tiempo pasa que es una maravilla. El clima parece haber ido a peor, y apenas se ve más que unos metros más allá de la torre, por causa de la lluvia. El viento sopla constantemente, y la temperatura ha bajado bastante. Morgana, por su parte, es una exquisita anfitriona, sobre todo con el caballero que la ha liberado, que pasará a convertirse en su amante, durmiendo con ella en el piso alto de la torre, mientras los demás se organizan en el bajo, que también es bastante cómodo. El tipo en cuestión deberá hacer una TR Pres 15 para no caer por completo bajo el dominio de la hechicera (en sentido literal), y los demás una TR Pres 7, que al fin y al cabo se está muy bien en la torre y fuera hace frío. Por cierto, el gato (Belfegor) también parece estar contento, e intentará retenerlos si alguna vez intentan salir a algo más que coger leña o semejantes. En cuanto al herido o heridos, el efecto del veneno parece ralentizarse. Esto es una ilusión, y morirán llegado el momento normal. La idea es que ellos crean que es la Señora de la que hablaba el monje, y que descubran su error sólo cuando ya sea demasiado tarde. El amante de Morgana pierde 1 punto de Constitución cada dos días, y todos pierden 1 punto de Memoria y 1 de Presencia al mismo ritmo. Si en algún caso llegan a 0 en potencial, se acabó para ellos. Si el amante de Morgana se convierte en un vegetal más o menos derrotado física y mentalmente, la hechicera lo cambiará por otro de sus compañeros, para ir poseyéndolos más rápidamente.

Si intentan salir, por cualquier motivo que vaya más allá que una excursión campestre, perderán el camino una y otra vez, el tiempo será infame y no encontrarán ni agua ni comida. Sólo avanzarán cuando intenten volver hacia la torre, ya que es Morgana quien los conduce con sus poderes. La única posibilidad que tienen de darse cuenta de que algo va mal es vigilar durante la noche, aunque si alguno intenta quedarse velando, Morgana lo atacará con sus sortilegios de sueño. La otra salida, claro está, son precisamente los sueños, ya que tienen una activísima vida nocturna (todos, no sólo el amante de la dama):

– el amante tiene pesadillas todas las noches; se despierta tiritando, sintiéndose infinitamente débil, y sólo las caricias y los besos de Morgana pueden calmarlo. Digamos que son los efectos secundarios de los sortilegios que ella está empleando contra él.

– otro PJ sueña una y otra vez con una rosa que arde.

– 1/sem, todos tienen derecho a una Tirada de Resistencia de Intuición contra nivel 5 para des-



pertarse y notar algo extraño. El amante tiene además un 40% de que se despierte por causa de una pesadilla, para encontrar que Morgana no está a su lado. Entonces, tanto si se pone a buscarla como si no, todo el que esté despierto notará algo extraño: afuera ha dejado de llover. En lo alto del torreón, Morgana habla con dos cuervos: *"Decid a mi señor Ganaël que no hay ningún peligro. Son mansos como corderos, y ya no correremos riesgo alguno. Están totalmente bajo mi poder, y pronto habrán sido devorados por completo. Mi señor Ganaël puede consagrarse de nuevo a su trabajo, y que no olvide apelar al poder de su espada muy a menudo, así regenerará su ardor"*. En este momento, todos tienen una Bon + 20 a la TR, y el amante además tiene un +100. Morgana intentará seducirlo de nuevo, diciéndole que es sólo por amor que intentó retenerlo junto a ella, y si esto no funciona, ordenará a los que todavía controle que ataquen a sus amigos (TR Mentalismo 5). Si esto también falla, Morgana pasa a su estado licantrópico y se los cruje a mano, o más probablemente los PJs se la crujen a ella. Cuando la bruja muere, suelta un grito horrible que resuena por el bosque, etc. etc. En cuanto a los PJs, en ese momento hay que informarles de todo lo que han perdido en características, así como de los progresos que el veneno ha ido haciendo durante todo este tiempo.

La Dríade

Así que los PJs saldrán de la torre, que a estas alturas debe de estar más o menos en ruinas después de todo esto, y algo se les ocurrirá para arreglar todos sus problemas. En cualquier caso, antes de que bajen a pasar a cuchillo al monje, que no tiene la culpa de nada y que los envió río arriba en busca de la dríade, sin saber que por allí pululaba Morgana, se les aparecerá la ninfa en cuestión, contándoles que viene en su busca enviada por el monje, que ella es la señora a la que se refería, y que Morgana no era más que un trampa que Ganaël había puesto en su camino. La dríade no sabía quiénes eran, y sólo ahora se ha enterado de la historia, cuando bajó hasta la ermita hace unos días para charlar con el monje. Intentó entrar en la torre una docena de veces, pero la bruja se lo impidió, y además los cuervos de Ganaël pululaban por la zona. Así que todo lo que ha podido hacer es enviar sueños a los PJs (sí, esos sueños), a ver si así llamaba su atención y lograba avisarles del peligro que les acechaba. Dicho esto, la dríade procederá a curar todos sus males por medio de emplastos y semejantes, hierba va hierba viene. Eso sí, aquí no hay milagros, y las características perdidas



no se recuperan más que por los procedimientos habituales (paso de nivel, magia potagia, etc.). El envenenado se sentirá mejor, pero tampoco se curará de golpe, sino que deberá llevar el vendaje un cierto tiempo y tomar con frecuencia el hierbajo de rigor. Finalmente, la dríade les dará las gracias por haber limpiado el bosque de la presencia ominosa de la bruja, y les deseará suerte en su enfrentamiento con Ganaël, que viene siendo el malo peludo, causante de todos los males, envenenador del mar y de los ríos, emponzoñador del cielo, bla bla bla (ya se sabe lo pesadas que son las ninfas cuando les entra la vena místico-ecologista). Si preguntan, la ninfa sabe dónde está la Torre, como todo el mundo, pero para llegar allí sólo puede indicarles lo que ya leyeron en el diario del muerto del sótano de las Dos Torres: *"Sigue el camino del mar"*. Además, dependiendo de lo machacados que estén y de cómo se porten, la ninfa les regalará algunas hierbas curativas, y una cinta de hierba para cada uno. Deberán llevarla en torno a la muñeca, y es un anulador de Presencia, de manera que mientras la lleven será como si no existieran, desde el punto de vista del plano de los espíritus. Esto es lo que hará que Ganaël "pierda su rastro" y se vea forzado a enviar masivamente a los Jinetes en su busca, como veremos inmediatamente.

El Camino del Mar

Es de suponer que los PJs le tendrán ya ganas al pobre Ganaël, y si no seguirán caminando en círculos, sufriendo asaltos de los Jinetes noche sí y noche también, etc. etc. etc. La Torre, como ya hemos dicho, estaba en pleno mar, batida por las olas y sin que parezca que hay manera de llegar hasta allí. En el momento en que lleguen a un punto en la costa desde el que puedan ver la Torre, verán salir a cientos de Jinetes, que se dirigirán a la costa galopando por el agua (no sobre el agua, sino como si sólo hubiera unos centímetros de profundidad). Luego se dispersarán por grupos, partiendo en todas direcciones.

Los PJs aprovecharán la situación para cruzar hasta el castillo, claro. Si lo intentan por barca, volando o semejantes, que se los meriende el huracán de rigor: también serían cortitos si a estas alturas del partido todavía no se han dado cuenta de que Ganaël controla las tormentas, vaya. Remedio: saltar al mar desde el acantilado de rigor, con caballo y todo si hace falta, o echar a andar desde la playa, o lo que sea. Las aguas se abrirán mostrando un camino, que por cierto está decorado con las figuras petrificadas de otros caballeros, guerreros y viandantes en general, en poses de horror, espanto y cagarrina. Oh qué miedo.

La Torre en el Mar

La Torre es una construcción típica, con una gran puerta que estará abierta cuando lleguen los PJs. No importa las precauciones que tomen, ya que en medio del patio estará esperándoles el mismo Ganaël, que ha sentido su presencia y ha decidido arreglar el asunto personalmente: *"Sed bienvenidos a mi morada. Os he esperado largo tiempo, y debo elogiar vuestro valor y determinación. Pero ha sido vuestra obstinación la que os llevará hasta vuestra*

perdición. Para mí, ya no existís. Venid y os mostraré vuestro destino".

Se dará la vuelta y comenzará a bajar por unas escaleras de caracol, riendo oscuramente. Si le siguen, bajarán al Pozo de Lava, donde el mar se vuelve oscuro. En medio de la laguna negra hay un puente de piedra, de unos 20m de largo por 1 de ancho, totalmente cubierto de runas, que lleva hasta una plataforma, de unos 4 metros de diámetro, que es donde está el altar de la espada, también cubierto de runas. El puente, ya lo he dicho, es muy estrecho, así que toda maniobra en él y todo impacto o desequilibrio implican el peligro de caer al agua: Presa +100 con crítico extra de Frío, y TR Venenos 20. Cuando comiencen a avanzar por el puente, Ganaël se volverá hacia ellos y se concentrará mientras habla: " *Es verdad que es inútil apremiarse cuando la muerte está al final del camino. Lo que contempláis aquí es un goce de la nada. Pero en recuerdo de vuestro arrojo, quiero daros una última oportunidad: uníos a mí".*

Si alguno de ellos acepta la oferta, le ordenará que mate a los que se opongan, y él no hará nada hasta que el combate se decida o hasta que alguno de los PJs se le acerque. Si los que se le han pasado ganan, les atacará: *"Me habéis servido bien, pero yo no necesito vuestra vida, sino vuestra muerte. Así me serviréis mejor, como uno más de mis Jinetes de la Tormenta".*

Entonces señalará a los Jinetes, a quienes ha convocado mentalmente, y que están alineados en la escalera con las espadas desenvainadas: *"Miradlos, son negros como la noche eterna, sus espadas están ardientes como el fuego del infierno, y me basta una palabra para que borren para siempre vuestro nombre de entre los vivientes. Pero soy yo quien viene a poner fin a vuestra búsqueda insensata. Nadie puede oponerse a la Espada de Ganaël".*

A partir de aquí, bofetadas a diestro y siniestro, utilizando tanto su magia como el poder de la espada. Como en el caso de las espadas de los Jinetes, sólo pueden oponérsele las armas mágicas. Si las cosas le van mal o alguno de los PJs llega a entrar en la plataforma ritual, Ganaël convocará a los Jinetes, que bajarán la escalera y entrarán en combate con los PJs en 2asl. Los Jinetes mueren si entran en contacto con el agua oscura, que es la materia de la que están hechos. Ganaël también tiene el mismo problema, aunque él sí es humano. Si la Espada cae al agua, todos los Jinetes se retorcerán de dolor hasta morir en 10asl, y Ganaël perderá todo su poder, cayendo al suelo rendido.

Si sobreviven a la batalla, no tendrán ningún problema para salir del castillo, que de pronto parece estar en ruinas. Fuera, el cielo es azul y el mar está especialmente luminoso. Las figuras petrificadas de los otros caballeros han desaparecido.

GANÄEL

Warlock, nivel alto (probablemente más que 10).

– Ropas ceremoniales de la Oscuridad
Una máscara de oro con forma de lobo, una gran túnica de terciopelo negro y botas de cuero negro. Proporcionan un +15 a cualquier ceremonia relacionada con la Oscuridad.

– Capa de la oscuridad
Este objeto maligno sólo puede ser usado por Brujos, Clérigos, Magos o Mentalistas malvados. Multiplicador x2, TA1 +30BD. Un PJ de cualquier otra profesión que se ponga la capa debe hacer una TR (basada en el portador anterior), mod +20, o se convierte en un esclavo del antiguo portador (si está muerto, el sirviente hará todo lo que esté en sus manos para devolver la vida a su maestro). Si lo resiste, perderá 2-20PV cada día que se la ponga, además de comenzar a tener tendencia a hacer el mal.

–Espada oscura de los elementos
Espada ancha +20, impía, hecha de acero mágico negro. La espada tiene una hoja muy poco habitual, mal forjada, de manera que el acero se retuerce en hilos que se cruzan, produciendo una sensación angustiosa. Esto se debe a que cuando estaba siendo forjada un tromba de agua anegó la herrería, y de ahí que la espada fue dotada con los poderes de los tres elementos que se unieron en su creación, además de con el odio que conlleva toda obra fracasada. Una vez al día puede convocar una gran tormenta, que durará hasta que el sol salga de nuevo. Los humanos muertos por esta espada se convierten en Jinetes de la Tormenta y deben fidelidad a su portador, con quien están conectados telepáticamente en todo momento.

Aparte de eso, Ganaël emplea dos listas de Warlock: *Visions of Doom* y *Doom's Law*. Las dos están (junto con la descripción de la profesión) en *RoleMaster Companion* 2, pág. 50. Para los que no tengáis el *Companion*, un Warlock es una variante de brujo maligno y psicópata. Ganaël, además, fue compañero de promoción de Darth Vader, así que ojito. Por cierto, si te parece que no hace daño suficiente o que no les estás metiendo caña, prueba a combinar los sortilegios del tipo *Bone Break I* (*Doom's Law*, nivel 5) con Dominio de los Sortilegios: ahora ya no sólo rompes un hueso, sino que escoges cuál. En mi caso, Ganaël sobrevivió a la batalla, y volvió en busca de venganza mucho más tarde. Fue en ese segundo encuentro cuando utilizó el Dominio como arma secreta para vengarse de quienes le habían destruido.



FARGO

INVASORES

En un número dedicado al fenómeno OVNI, la posibilidad de vida alienígena y las hipotéticas intenciones de estas otras formas de vidas respecto a nuestro planeta, no podía faltar un módulo de un juego dedicado por completo a esta temática. Aquí os ofrecemos una aventura para que os vayáis introduciendo en su ambientación, y empecéis a descubrir ocultas intrigas y terribles secretos

POR MARTA LÓPEZ

Carretera estatal 54, Nevada, 24 de mayo de 1981

El teniente Patrick Malone observaba el árido paisaje mientras de vez en cuando vigilaba que el camión les siguiera y comprobaba que todo estuviera en orden. Era una misión tranquila, transportar material de su base militar, Nelly, a otra base cercana: un par de jeeps, un camión y algo más de media docena de hombres para controlar la situación.

Anocheció, y prácticamente perdió contacto visual con el camión y el otro jeep, tan sólo podía ver las luces de sus faros. La carretera se doblaba abruptamente en curvas muy cerradas y en una de ellas perdió de vista al camión. Continuaron un poco y al ver que no los seguía intentó comunicarse por radio: no respondieron. Retrocedió y llegó justo a tiempo para ver como el camión explotaba y como un objeto grandioso se elevaba verticalmente para ganar altura y desaparecer en el cielo instantes después.

El soldado Jackson y él fueron los únicos supervivientes. Los pasajeros del otro jeep murieron calcinados. Informaron por radio a la base y en cuanto llegaron los escoltaron de vuelta a casa. Ya en su ciudad visitó a su hermana esperando encontrar consuelo por la pérdida de sus hombres. Se quedó allí a dormir y por la mañana llamó a Jackson para quedar antes de presentarse ante los mandos. Le dijeron que había muerto esa misma noche, se había suicidado, probablemente por la pérdida de sus compañeros. Encendió el televisor esperando distraerse y se encontró con la sorprendente noticia de que su casa se había incendiado por la noche, los bomberos llegaron cuando la casa ya estaba prácticamente convertida en escombros, no sabían aún si había alguien dentro...

Fargo, Dakkota del Norte, 15 de marzo de 1995

Merith regresó a su casa después de pasar la noche en casa de su hermana a la que había ido a visitar. Se sorprendió de que Jacob, su marido, no hubiera regresado del taller. Sabía que tenía mucho trabajo atrasado así que pensó que quizás el amanecer le había sorprendido trabajando. Llegó al taller, en las afueras. La persiana estaba subida, la luz encendida y halló a su marido tirado en el suelo sobre un gran charco de sangre. Le habían disparado. Llamó desde allí a la policía y se quedó hecha un ovillo al lado de Jacob.



Patrick Malone huyó de su ciudad convencido de que su vida corría peligro al ser el único testigo, y por tanto única prueba, de lo que sucedió en Nevada. Sin decir nada a nadie (ni familiares) consiguió una nueva documentación y se refugió en el pequeño pueblo de Fargo, en Dakkota del Norte. Consiguió rehacer su vida: se casó, compró un taller de reparaciones de automóviles y con el tiempo olvidó a aquél que había sido.

Habían pasado 14 años y parecía difícil que lo encontraran. Estaba cambiado y toda una comunidad que lo apreciaba y conocía bien respaldaba su nueva identidad. Hasta que leyó una noticia en un periódico de Sacramento, un extraño accidente de un convoy militar se cobraba nuevas vidas. El gobierno quitaba hierro al asunto. Se recordó a sí mismo años atrás y en un ataque de furia llamó a la que fuera su base, preguntó por uno de sus compañeros de la escuela de oficiales con la intención de explicarle lo que sucedió y pedirle que lo denunciara. Lo que él no sabía era que su compañero ahora era el nuevo coronel de la base y que había falseado el accidente del convoy al igual que sus mandos habían hecho con él.

Ya localizado el resto fue sencillo. El gobierno envió a dos agentes para asesinarlo de manera que pareciera un atraco y luego envió a esos dos mismos agentes a investigar el caso, por si se diera el caso de que quedara algún cabo suelto controlar la situación.

Fargo, Dakkota del Norte, 16 de marzo de 1995

Los PJs son agentes de la policía local. Conocían bien al matrimonio Jenkyns y apreciaban a Jacob. Serán los primeros en llegar a la escena del crimen y dispondrán de unas 5 horas hasta que lleguen los agentes.

Al llegar al taller (Merith no ha tocado nada) se lo encontrarán tal y como lo relató Merith. Ella está presa de un ataque de histeria, así que es de suponer que algún PJ la acompañará a casa e intentará calmarla. Mientras no lleguen los agentes pueden llamar al forense (el médico del pueblo) y empezar a levantar el cuerpo, así como recoger huellas dactilares y registrar el taller.

El único dato relevante que pueden hallar (investigación a dif. 15) es el listado de coches a reparar. Si comprueban el listado verán que uno de los coches ha desaparecido. También pueden recoger casquillos fruto de los disparos.

Al poco rato llegarán dos hombres trajeados en un Sedan negro, se presentarán como los agentes especiales Jackson y Mahen del FBI. Han oído el aviso por radio y se han acercado porque creen que quizás está relacionado con una banda de atracadores a la que persiguen.

Recuerda que la jurisdicción crea conflictos entre los distintos cuerpos policiales, así que los PJs deberían sentirse incómodos e invadidos.

Es posible que los PJs no noten nada extraño en los agentes, pero también puede que piensen en lo rápido que han llegado a la escena del crimen, sobre todo si se fijan que su Sedan no tiene radio.

Tirando del hilo

Los agentes del FBI se harán cargo de la investigación aunque dejarán que los PJs colaboren para no levantar sospechas. El forense tardará unas 4h en darles el resultado de la autopsia que no desvelará prácticamente nada que ya no sepan: Jacob murió a causa de los cuatro impactos de bala que recibió en el pecho, calcula que la muerte se produjo entre las 3 y las 4 de la madrugada.

El informe de balística revelará que los casquillos pertenecen a una pistola del calibre 38.

Si deciden interrogar a las últimas personas que le vieron con vida, tarde o temprano hablarán con el viejo Moe, dueño de una gasolinera cercana al taller.

Mientras se toman un café de cortesía, Moe les dirá que lo vio esa misma noche antes de cerrar el bar de la gasolinera, sólo le dijo que tenía mucho trabajo atrasado y que aprovecharía esta noche que Merith se había ido a visitar a su hermana en Sacramento para adelantar todo lo que pudiera.

En cuanto entren o durante el transcurso de la conversación, mirará a Jackson y le preguntará si no se han visto antes en alguna parte. El agente responderá secamente que no, que sin duda lo confunde con otra persona.

Esperando los resultados

Como en la comisaría no disponen de los medios necesarios, enviarán todas la pruebas a la central en la capital del condado. Lo más lógico, durante ese tiempo de espera, es que se comuniquen con los demás pueblos de la zona para dar el aviso sobre la banda y la matrícula del coche desaparecido. Ningún agente de la policía local conoce o ha oído hablar de una banda de atracadores. Es probable que los PJs intenten sonsacar a los agentes del FBI toda la información que posean sobre la supuesta banda, con una tirada de psicología o similar a dif. 45 notarán que su historia es un poco incongruente, aunque no se contradigan (puedes aplicar los niveles de éxito para aumentar o disminuir esa sensación).

Al día siguiente les llamará la policía de Ogden en Utah y les dirá que han encontrado el coche abandonado en la cuneta y sin gasolina, han tomado huellas y las han enviado a la central.

Si durante el día pasan por delante de la gasolinera, verán que está cerrada: Moe ha sufrido un aparatoso accidente al resbalar en la ducha. Se desnucó y murió en el acto y esto es lo que encontrarán si van a su casa.

Si a estas alturas tus jugadores no sospechan de los agentes quizás en lugar de policías deberían llevar a panaderos o algo así.

El capitán les llamará al medio día, han recibido los resultados de las pruebas. Las huellas de la caja registradora corresponden a Patrick Malone, teniente de la base aérea Nelly, no hay demasiados datos: descripción física y poco más, aunque eso sí, el informe menciona que desertó en 1981. Con una tirada de investigación (si algún PJ tiene habilidades como observar o fisonomista bájales la dificultad) dif. 20 alguno de los PJs, si es mayor (de unos 35 ó 40 años), comprobará que las fechas coinciden con la llegada de Jacob al pueblo.

¿Se llega al ovillo ?

Si mencionan lo que han descubierto a los federales estos les dirán que ya lo sabían y que esa es la verdadera razón por la que se han quedado a investigar su muerte: Patrick fue testigo de un asesinato y el gobierno mediante el programa de protección de testigos le asignó una nueva identidad. Ellos han venido por lo de la banda y en principio sólo pensaban echar un vistazo pero al ver quien era la víctima se han quedado para silenciar su asesinato ya que la muerte de un testigo podría minar la confianza que los otros protegidos tienen en el programa.

Este dato y las sospechas que tienen del FBI deberían impulsarles a hablar con Merith. Es de esperar que no le digan nada de la vida anterior de su marido (a ella nunca le contó nada) y le pidan ver sus efectos personales...

Patrick guardaba sus cosas en una caja de zapatos y evidentemente no la tenía sobre la mesa camilla del recibidor, así que deberán buscarla. El registro podría llevarles horas pero si preguntan a Merith (que les dirá que pasaba mucho tiempo en la buhardilla arreglando cosas y tal) o registran a fondo la buhardilla pasando una tirada de investigación, registros o similar a dif. 45 encontrarán la caja. En todo caso, como trabajan en equipo puedes dejar que vayan acumulando éxitos o que hagan una tirada combinada entre todos los que participen.



La caja contiene sus chapas militares, su pasaporte sus insignias...Lo más relevante es una foto con sus compañeros, en la que, si miran con lupa, podrán ver el apellido de sus compañeros y su rango, además del nombre de la base escrito en el cartel de la cantina. Por otra parte también hay el recorte de periódico de hace unas tres semanas sobre el accidente militar.

Es posible que los PJs decidan buscar información sobre Jacob antes de recibir los resultados de los análisis. Si encuentran la caja entonces deberán superar una tirada de investigación (si tienen una habilidad más concreta como observar, fisonomista... bájales la dif.) a dif. 30 para reconocer a Patrick en la foto. Si alguno de los PJs es más mayor también puedes bajarle la dificultad.

Después de tantos días la mujer querrá enterrar el cadáver de su esposo, el FBI no pondrá ninguna objeción.

Investigando el interior

La noticia del periódico hace referencia a una base cercana a Nelly. Pueden hablar con la redacción del periódico si lo desean, pero el gobierno se ha guardado muy bien de ocultar sus secretos y no les darán más información de la que ya poseen.

Por lo que respecta a la foto, si llaman a Nelly, averiguarán que todos los compañeros están muertos. En cuanto a la historia de Patrick sólo pueden decirles que en un trágico accidente perdió a todos sus hombres y que desertó, era un soldado ejemplar y un gran amigo pero desde entonces no han sabido nada de él.

Recuperando las pruebas

A estas alturas los federales quieren recoger todas las pruebas y marcharse para no exponerse más. Difícilmente sabrán de la existencia de la caja, pero si quieres complicar las cosas puedes hacer que la secretaria se vaya de la lengua (si han guardado la caja en la comisaría o ha oído hablar a los PJs) o que interroguen a Merith para averiguar lo que sabe, hasta cabe la posibilidad de que la maten (por prevenir) y hagan creer que se ha suicidado.

En todo caso, si saben lo de la caja intentarán recuperarla. La investigación se les ha ido de las manos y se dejarán de sutilezas, intentarán deshacerse de cualquier persona que se interponga en sus planes, incluyendo los PJs.

Los PJs no tienen pruebas para culpar al FBI, sólo la incongruencia de sus palabras y sus sospechas. Si intentan retenerlos contra su voluntad (encerrarlos o algo parecido) los federales intentarán huir y se iniciará un tiroteo donde por inferioridad numérica morirán aunque quizás se lleven antes a algún PJ por delante.

Si los federales mueren, al día siguiente los hombres de negro llegarán al pueblo, esperarán a que la policía no este merodeando (la gente tarde o temprano debe dormir) y mediante una orden federal se llevarán los cadáveres de los federales, el de Jacob y el de Merith (si ha muerto), así como todas las pruebas que puedan localizar.

En cuanto los PJs se enteren sólo dispondrán de esta información: unos hombres llegaron de noche con una orden federal para recoger los cadáveres, todo estaba en orden.

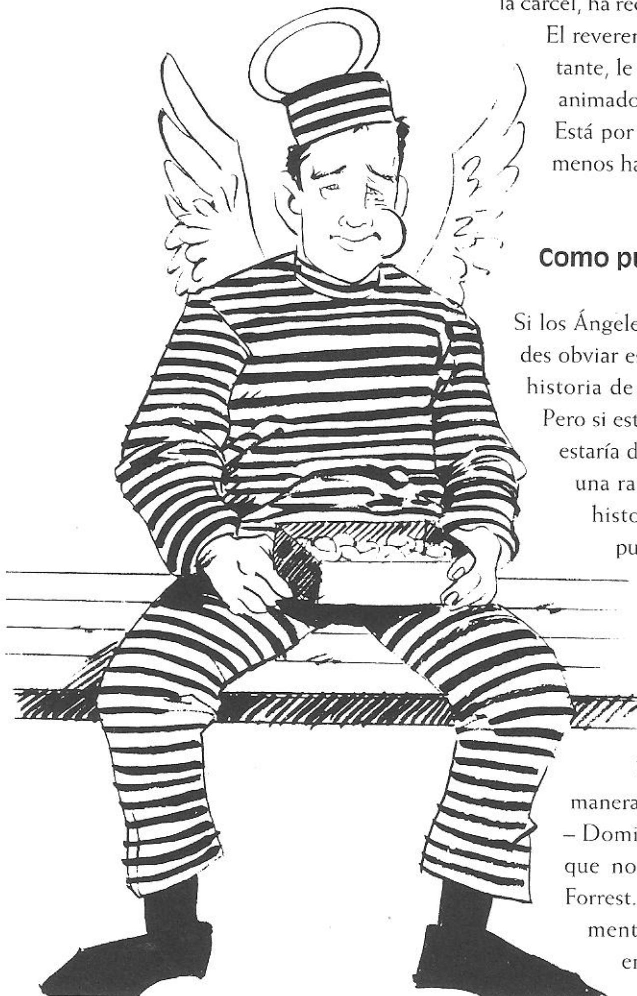
Si los PJs llaman durante algún momento de la aventura a la central del FBI y preguntan por el director adjunto, éste les dirá que no han enviado a nadie allí y que no conoce a ningún agente con esos nombres o descripción. Aunque sería ideal que llamarán al final de la aventura, si llaman a la mínima sospecha el FBI (real) llegará al pueblo al cabo de dos días. Para entonces todo habrá pasado, no hallarán los cadáveres y ninguna prueba salvo la orden falsificada de lo hombres de negro.

LA VIDA ES COMO UNA CAJA DE BOMBONES...

MAGNA VERITAS

Esta aventura está pensada como módulo introductorio para Magna Veritas. Si tus personajes no son tan novatos como las características presuponen, puedes ponérselo un poco más difícil con Demonios de mayor poder. Por cierto, esta historia se basa en el capítulo 7 de "Gump&Co.", de Winston Groom

POR TEÓFILO HURTADO



Forrest, Ángel de Cristopher de Nivel 3, acaba de salir (por los pelos) de un buen lío. Oliver North (un demonio de Malfás no muy inteligente pero indudablemente eficiente) lo embrolló para que vendiera misiles a Irán a cambio de rehenes (si, el asunto del Irangate que tanto incomodó al pobre Ronald Reagan). Como Jomeini se quedó con los misiles y los rehenes, el Tribunal Supremo de los Estados Unidos se cebó en el cerebro de la operación...el soldado Forrest Gump (la Justicia siempre triunfa, que diría Dominic).

Y hablando de Dominic, este tropezón era la excusa perfecta para empapelar a uno de los Ángeles que peor le caen, ya que si por algo se caracteriza Forrest es por su falta de discreción. Iba a exponerle sus quejas al Jefe, pero Khalid defendió vehementemente a Forrest, por lo que Dios desestimó la protesta.

Forrest, que en estos momentos se encuentra en la cárcel, ha recibido una segunda oportunidad. El reverendo Jim Baker, un pastor protestante, le ha elegido para participar como animador en un parque temático bíblico. Está por ver si el empleo le va a durar al menos hasta el mes de cobro...

Como pueden participar los PJs

Si los Ángeles ya son viejos conocidos, puedes obviar estas opciones e integrarlos en la historia de la forma que más te apetezca. Pero si están en sus devaneos iniciales, no estaría de más que ofrecieras a cada uno una razón distinta para meterse en la historia. El parque es grande, y allí pueden conocerse de muchas formas...

– Cristopher quiere que los PJs vigilen estrechamente a Forrest. Es uno de sus mejores agentes, pero su enorme inocencia hace que lo engatusen de mala manera (como hizo Oliver North).

– Dominic ha ordenado a sus agentes que no se aparten ni un minuto de Forrest. Un tonto como él puede fácilmente volver a cometer un error, y entonces Dios ya no tendrá excusas para perdonarlo.

FORREST
ÁNGEL DE CRISTOPHER

Algo lento de mollera (pero de Grado 3, ojo)
FUE 5, VO 5, AG 5, PE 2, PR 3, AP 2, PP 43.
Talentos: Carrera +3, Jugar al Ajedrez +3, Pelea +2, Esquiva +1.
Poderes: Puñetazo +1 (112), Esquiva Acrobática +1 (115), Sueño +1 (132), Calma +2 (166), Voluntad Supranormal +3 (221), Detección del Mal +0 (311), Detección del Peligro +0 (315), Detección de la Mentira +0 (316), Leer los Sentimientos +3 (324), Bote +1 (333), Velocidad +3 (334), Control de Peces y Moluscos +3 (366), Monomanía (634), Suerte (Especial). Forrest tiene además un Servidor de Dios especializado (el Teniente Dan, 525) y un Humano Bendito (Forrest Júnior). Se cuentan para su cantidad de PP, pero no están disponibles en esta partida.
Equipo: Cota de malla, Espada a dos manos (que no sabe utilizar), unas zapatillas deportivas (que quedan muy vistosas vestido de filisteo) y una cantidad increíble de cajas de bombones.

REVERENDO JIM BAKER,
UN CURITA CAÑON

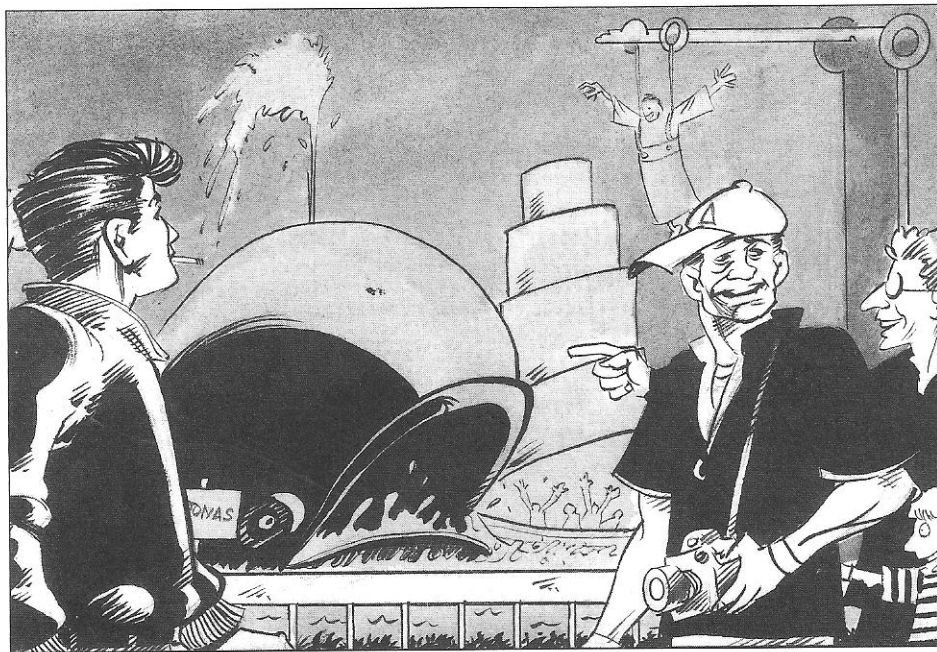
FUE 1, VO 1, AG 2, PE 3, PR 2, AP 1.
Talentos: Camelar +2, Contabilidad (Precisión) +1, Recitar el Salmo 33 +2, Seducción +1.
Equipo: Biblia del Rey Jaime (con el interior hueco para esconder una caja de preservativos).
Nota: un par de minutos al día está controlado por Kruk. Luego no recuerda nada de lo que ha hecho, pero lo achaca a la edad. Tira 1D6 por hora: si **no** sale 1, está "administrando" a Jessica.

– Khalid, agradecido a Forrest por los servicios prestados (¡misiles nucleares para su querido Jomeini!), enviará a sus Djinns para evitar que Dominic lo meta en líos.

– Juan teme que Forrest se cargue el parque. Tiene justa fama de destrozón (se cargó un revolucionario sistema de energía renovable mediante cacas de cerdo a lo Mad Max que inventó su hijo). Este parque temático ha costado mucho dinero a la causa del Bien para que un paleto de Alabama lo haga añicos.

En cualquiera de estos casos, sus superiores exi-





HINCKLEY, DEMONIO DE BAAL

Algo pasado de rosca (Grado 1)
FUE 5, VO 1, AG 4, PE 3, PR 4, AP 1, PP 12.
Talentos: Lanzar +1, Arma de Mano +2, Pelea +2.
Poderes: Garras +0 (113), Patas de Cabra +1 (114), Absorción del Dolor +0 (144), Armadura +0 (211), Indetección (222), Fuerza +1 (241), Monomanía (634), Arte de Combate +2 (Especial).
Equipo: Túnica, honda, 1D6 fotos de Jodie Foster y muchas, muchas piedras (je, je).

girán a los PJs un informe completo y detallado de las actividades de Forrest, así como de las suyas propias, para evitar en lo posible que se descontrole la situación (lo que extrañamente suele pasar siempre con Forrest).
Puede haber otros motivos. Quizá los Ángeles de Juan, Novalis, Marco o Mikel trabajen en el parque (como mecánicos, jardineros, contables o guardias de seguridad) y descubran a Forrest por casualidad al mostrar inadvertidamente su aura angélica. Los siervos de Cristopher no se perderán la ocasión de pasar unos días en una Disneylandia bíblica...y en realidad, ¿qué Ángel lo haría?

Tierra Santa, provincia de Carolina del Sur

Este parque temático ha sido construido por el reverendo Baker en unos terrenos de su propiedad en Carolina del Sur. Se trata de un ambicioso proyecto, inspirado sin duda por el Arcángel Marco, que convierte a Disneylandia en un circo de provincias.
Para que el proyecto sea lo más rentable posible, Jim Baker utiliza como animadores a presidiarios. Así se gana el afecto de la comunidad con obras de caridad y se ahorra pagar a la mayoría de sus empleados con la excusa de la reducción de penas.
La junta directiva del parque está integrada por Baker y su esposa (recordemos que los pastores protestantes pueden casarse), una mujer con cara de muñeca repollo llamada Tammy Faye. Una chica joven (y de bastante buen ver, tipo rubia macizota americana) que atiende al nombre de Jessica Han tiene asignadas "labores administrativas".
El precio de la entrada son 20 dólares por cabeza (30 los domingos). Baker ha montado este negocio para ganar dinero, mucho dinero...y quizá al final sea Mammon, el Príncipe de la Codicia, quien esté detrás de la construcción de Tierra Santa.
Tierra Santa es un parque de atracciones. Eso quiere decir que los PJs deben olvidarse de traerse el bazooka al hombro y evitar que alguien los vea haciendo uso de sus poderes, si no quieren terminar la aventura en el banquillo de los acusados ante Dominic de fiscal. Por cierto, no olvides que hay más Ángeles en el recinto además de ellos, la mayoría en el bando contrario, por lo que harían bien en tener cuidado si no quieren convertir Tierra Santa en una partida de *Paranoia*...

Las atracciones

Además de diversos servicios, como restaurantes de comida kosher, Tierra Santa ofrece a sus visitantes un vasto abanico de atracciones que recrean episodios bíblicos. Aunque parte del recinto aún no ha terminado de construirse, ya hay muchos espectáculos que los PJs pueden presenciar (e incluso participar, en algunos casos):
– Moisés y la zarza ardiente. Un tipo disfrazado del caudillo hebreo pulsa un botón y el zarzal estalla en llamas.
– Moisés entre los carrizos. Un muñeco de plástico se desplaza en una cesta por un Nilo simulado.
– La división de las aguas del Mar Rojo. Los turistas pueden pasar a pie enjuto por un lago gracias a un ingenioso sistema de drenaje. Cuando los maniquíes del ejército del Faraón van tras ellos, las aguas vuelven a caer, sepultándolos.
– La historia de Job. Todas las calamidades del poema aparecen reflejadas en esta espectacular atracción.
– Daniel en la fosa de los leones. Un domador doblega a un león (debidamente narcotizado), emulando al profeta.
– Jonás en el vientre de la ballena. Una gigantesca ballena mecánica se traga al profeta cobarde.
– La ascensión de Cristo a los Cielos. Unos arneses (que los visitantes pueden utilizar por la módica cantidad de 10$) elevan al Mesías a las alturas.
– David y Goliat. En esta atracción trabaja Forrest. Citándolo a él mismo, no hacen falta muchas luces para adivinar cual de los dos papeles le ha tocado.

David y Goliat

Últimamente al pobre Forrest le ha caído la negra. El reverendo lo ha contratado para hacer de Goliat seis sesiones al día. Su David es un viejo conocido de la cárcel, un maníaco llamado Hinckley obsesionado con Jodie Foster (¡y quien no!).
El problema es que este "angelito" es en realidad un demonio de Baal con muy, pero que muy mala sombra. Este empleo es bastante humillante (¡y encima él hace de héroe bíblico!), pero por lo menos está libre para encontrar a su Jodie. Espera que aparezca por aquí un día de estos, y, si no lo hace (y no es que sea muy paciente que digamos) se enfadará y empezará a causar destrozos, que inevitablemente Dominic aprovechará para cargar en la lista de acusaciones contra Forrest.

KRUK, DEMONIO DE VAPULA

(Grado 1)
FUE 3, VO 4, AG W, PE 2, PR 5, AP 2, PP 19.
Talentos: Mecánica +3, Electrónica +2, Química +0.
Poderes: Energía +1 (123), Absorción de Voluntad +2 (141), Dolor +2 (166), Anaerobiosis (216), Leer los Pensamientos +0 (323), Control de Humanos +2 (361), Invención (Especial).
Equipo: Cinturón con Campo de Fuerza +0 (251) y Boomerang +0 (224).

Todo Paraíso tiene su serpiente...

Además de comer pan ázimo y maná con algodón de azúcar, las atracciones disponibles tienen unos cuantos secretos que los PJs pueden descubrir si prestan la suficiente atención. No todas esconden peligros, y en algunas no se puede hacer nada más que mirar plácidamente lo que ocurre, pero ¡qué sería de una partida de rol sin pistas falsas!

– Moisés y la zarza ardiente. Nada.

– Moisés entre los carrizos. Nada.

– La división de las aguas del Mar Rojo. Kruk, un Demonio de Vapula, utilizó sus poderes de control para ensayar este sistema de drenaje, diseñado en colaboración con un Demonio de Vephar (que puede aparecer en el escenario si tus PJs no tienen bastante). Sugirió al reverendo que contratara presidiarios para hacer de soldados del Faraón. Baker, hombre de escasa voluntad, accedió rápidamente. Jim ignora que son utilizados para estos fines, y el aspecto robótico de los soldados mientras están bajo control de Kruk hace que los turistas crean que sólo se trata de marionetas muy sofisticadas.

– La historia de Job. Por las insinuaciones de Winston Groom, algo me dice que al expresidiario que hace de Job lo torturan realmente. ¿Algún diablillo de Malthus? Supondremos que sí. En todo caso, en el quiosco de comida cercano a esta atracción sí que hay un Demonio de Malthus, Amkephas, dedicado a experimentos de guerra química y bacteriológica usando como conejillos de indias a sus clientes.

– Daniel en la fosa de los leones. Si los PJs investigan, averiguarán que el reverendo alquila los lunes por la tarde (cuando está cerrado el parque) al león y al domador del circo local. Eso es todo lo que podrán sacar de aquí.

– Jonás en el vientre de la ballena. El preso que hace de Jonás esconde en el interior del artilugio una pequeña bodega, y aprovecha para empinar el codo cuando la bestia mecánica se lo traga.

– La ascensión de Cristo a los Cielos. Nada, aunque probablemente serán 10 dólares más pobres después de investigar.

– David y Goliat. Ya hemos hablado de ello.

– El reverendo Baker. No está implicado (al menos voluntariamente) en los turbios asuntos de Kruk y Amkephas. Sin embargo, si los PJs hacen los deberes, podrían encontrarlo en su despacho preparando una nueva atracción con la señorita Jessica (Adán y Eva).

¿Y qué hacemos ahora?

Cuando los PJs lleven un par de días allí y presumiblemente hayan tomado contacto con Forrest, pueden ir surgiendo cosas que destapen los trapos sucios de Tierra Santa:

– las madres de algunos niños protestarán por las blasfemias que sus hijos han aprendido de un Jonás evidentemente borracho (recuerda que los presos tienen prohibido el alcohol).

– Elifaz (si aún no has leído la Biblia, ¿qué haces arbitrando *Magna Veritas*?) pedirá ayuda a los espectadores: el preso que hace de Job se ha desmayado. Si alguno de los PJs es médico (o si tiene conocimientos suficientes de Medicina) sabrá que está enfermo, aunque no logrará saber de qué.

– Cuando los PJs presencien el espectáculo de las aguas del Mar Rojo, permite que pasen una tirada de Percepción difícil. Si lo consiguen, se darán cuenta de que o los muñecos están muy bien hechos, o son seres humanos bajo un hechizo de control (cosa que sabrán con seguridad si alguno de ellos puede usar ese poder).

– Aunque Hinckley es invulnerable a los poderes de Detección, basta con echar un vistazo a su sádico comportamiento para comprender que no es precisamente un angelito del Señor. Y esa manera en que mira una foto de Jodie Foster en "Taxi Driver" es francamente insana, incluso para un diablo. Si esto no te parecen pistas concluyentes, a ver como explicas que una piedra pueda dañar a un Ángel.

– El reverendo Baker, como hemos dicho ya, se entretiene en ponerle los cuernos a su santa esposa en su despacho. Está cerrado con llave, pero para unos Ángeles con poderes como Atravesar Muros, Apertura o Invisibilidad, eso no debería ser un problema (por cierto, si los PJs se ponen muy mirones y fracasan en la misión, quizá un defecto apropiado sea el 651 o el 663).





AMKEPHAS, DEMONIO DE MALTHUS

(Grado 1)
FUE 3, VO 4, AG 3, PE 3, PR 4, AP 1, PP 12
Talentos: Preparar Asquerosos Bocatas +2, Esquiva +1.
Poderes: Telequinesia +0 (125), Enfermedad +1 (162), Inmunidad a Enfermedades y Venenos (212), Alimentación no necesaria (215), Infección +2 (Especial).
Equipo: 1D6 bocatas de calamares con ketchup y guindilla (no le hace ninguna falta usar el poder de infección para matar a alguien que se los coma).

Cómo derrotar a Kruk

Una de las virtudes de este relativamente novato agente de Vapula es su inteligencia. Lejos de procurarse identidades ostentosas, aparenta ser un técnico de mantenimiento corriente y moliente, al que sin embargo se puede detectar con los poderes adecuados en las cercanías de la atracción.

Si se carece de estos poderes (o si no funcionan adecuadamente), una vigilancia intensiva de la atracción (después de cerrar el recinto, por lo que tendrán que esconderse) revelará que Kruk se dirige al lago para recoger a los "muñecos". Aunque no sabe nadar, no le hace falta con su poder de Anaerobiosis.

Si le siguen, los llevará a su caseta y allí empezará a someterlos a extraños experimentos químicos de reanimación (su libro de cabecera es "Herbert West"). Si lo consigue (por chiripa), puedes animar la partida con unos cuantos zombies...

Kruk es un mal luchador. Se defenderá de los ataques físicos,y si se ve en apuros recurrirá a sus rayos de energía, aunque no le gusta malgastar sus PP, prefiriendo huir. Si se le acorrala, combatirá hasta la muerte, aprovechándose de su poder de Dolor.

La paciencia de Job

Un Ángel de Guy puede, sin demasiado esfuerzo, diagnosticar que enfermedad padece el preso que hace de Job: se trata de una rara variante de peste bubónica. Un médico puede llegar a las mismas conclusiones con la tirada correspondiente, pero a él no se le ocurrirá como pudo contagiarse el presidiario. Y, desde luego, no podrá explicarse por qué esta enfermedad no muestra síntomas de ser contagiosa. Quizá a un Ángel si pueda ocurrírsele que todo esto es obra de un Demonio. Si se interroga al enfermo (puedes echarle un poco de teatro al asunto y hacer que muera durante la conversación), achacará sus males a algo que comió en el parque. Si se pregunta a sus compañeros de atracción, dirán que Job solía traerse la comida hecha, pero con una tirada de Discusión (con malus de una columna por su mala memoria) puede que Elifaz recuerde que hace un par de días se olvidó el bocadillo, así que fue al quiosco de comida que hay cerca de allí.

Una buena tirada de Detección del Mal señalará hacia allí como un detector de metales hacia Tony Stark. Si carecen de este poder e interrogan a Amkephas, pueden recurrir al de Detección de la Mentira cuando niegue que vendió un bocadillo de atún a Job hace unos días. Si todo esto falla, siempre pueden recurrir a una buena tirada de Camelar para liarlo un poco y que se le escape algo.

Si no consiguen descubrirlo, Amkephas se pondrá de todos modos lo suficientemente nervioso como para evitar durante un tiempo nuevos experimentos con la comida. Sin embargo, si los Ángeles sospechan, se enfrentará a ellos intentando contagiarles la sífilis después de lanzarles un puñado de bocatas de calamares con sus poderes telequinéticos.

Goliat venció a David

Cuando traben contacto con Forrest (y tarde o temprano lo harán, Forrest se empeña en contarle su vida a cualquiera que pase más de cinco segundos junto a él) se darán cuenta de los moratones que presenta su cuerpo. Dado que los PJs saben que es un Ángel, quizá les extrañe que un par de pedradas le puedan hacer tanto daño...

Forrest les explicará (nombrando unas D666 veces a su madre en el proceso) que conoció a Hinckley en la cárcel, que no dejaba de decir que quería conocer a una tal Jodie Foster, y que era un tipo muy raro y muy fuerte, casi tanto como los "despinochadores de Nebraska" (no te preocupes por quienes sean esos tipos).

Si algún PJ le hace ver que por muy fuerte que sea no puede serlo tanto como para herir a un Ángel con una piedra, puede que se le ilumine esa lucecita que dicen que tenemos en la cabeza y se le ocurrirá que Hinckley debe de ser un Ángel...o un demonio.

Es posible que los Ángeles de Dominic sean reacios a colaborar con Forrest. Hazles ver que eliminar a un Demonio está por encima de los juego de poder de las Altas Esferas. Además, quizá no exterminar a un Demonio podría ser interpretado como colaboración con Satán, lo que pondría a los PJs en la lista negra de su propio jefe...

Los PJs podrán probar sus poderes de Detección con Hinckley. No funcionarán, claro. Quizá alguno pueda lanzar Agua Bendita. Este poder puede demostrar inequívocamente si alguien es o no es siervo del Mal. Si no pueden descubrirlo por estos medios, y le interrogan pacíficamente, se pondrá bastante nervioso.

Empezará a husmear las faldas de los PJs femeninos (si los hay), y tras exclamar *"¡No eres Jodie!"* empezará a usar sus poderes de combate contra el grupo. Y si no hay chicas, dirá algo así como *"¡Me c... en Robert de Niro!"* y hará lo mismo, pero con más saña.
Los PJs no contarán con la ayuda de Forrest. En cuanto se enzarzen en combate contra Hinckley, saldrá corriendo (y con sus poderes de Velocidad y Bote será difícil alcanzarle). No es cobardía, es que Jenny le dijo que nunca se hiciera el héroe.
Hinckley es bastante psicópata, pero también algo cobardica. Si se da cuenta de que lo tiene muy difícil, saldrá por piernas y tratará de esconderse, aprovechando la ventaja que le ofrece la multitud. Quizá tome un rehén y todo. De todos modos, su prioridad es huir y seguir buscando a su Jodie..
...Y puede que la encuentre. ¿No tenía una expresión un poco rara Anthony Hopkins en "El Silencio de los Corderos?
Si los PJs dejan pasar de largo su oportunidad de enfrentarse a Hinckley, los acontecimientos se desbordarán. Forrest, harto de que lo apedree, luchará al día siguiente contra él, lanzándolo por los aires hasta hacerlo estrellarse contra la ballena. Esto pondrá en marcha su motor, por lo que el cetáceo mecánico empezará a avanzar por el parque aplastando todo cuanto encuentre a su paso. Por si fuera poco, el Mar Rojo se desbordará, ahogando a unas cuantas docenas de metodistas japoneses que iban tras Moisés. Forrest saldrá corriendo, y en el camino descubrirá al reverendo conociendo (bíblicamente) a Jessica tras unos matorrales. En fin, un caos.

Animando un poco más la fiesta

Si quieres que tus PJs tengan más acción, o simplemente quieres despistarlos de la trama principal, puedes introducir alguna de las siguientes posibilidades en el módulo:
– Dos bandas de narcotraficantes eligen el parque de atracciones como escenario para llevar a cabo la compra de una importante cantidad de droga. La policía se presenta en el parque disparando para evitar el trato, alterando la paz del lugar (es un decir). Los PJs deberían procurar que la justicia triunfe, sin que ningún inocente resulte dañado. Recuerda que el personal del parque se compone básicamente de presidiarios, y alguno podría intentar quedarse con algo de la droga (o quizá toda).
– Se pierde un niño mientras visita el parque. Tras una intensa búsqueda, los PJs pueden encontrarlo sentado junto a Forrest, comiendo bombones y soportando el rollo del Ángel. Por cierto, si tardan más de media hora en encontrarlo, el niño sufrirá un empacho agudo de chocolate.
– El Papa decide visitar el primer parque temático bíblico del mundo. Convocatoria urgente de los PJs por parte de sus superiores: todo debe salir como la seda, el parque debe estar en perfecto estado de revista, o el Jefe se puede enfadar mucho. Si el Jefe se enfada mucho lo pagará con los superiores de los PJs, y estos, a su vez, con los mismos PJs. Uno de los posibles desenlaces es que Forrest ofrezca uno de sus bombones al Santo Padre, caiga y le manche sus ropas blancas de chocolate, o que el Papa decida probar esa exquisitez de la cocina americana como los perritos calientes del quiosco de Amkephas...En fin, tú mismo.
– Como promoción de la última película de Jodie Foster, se organiza en el parque un concurso de dobles de la actriz y directora. Hinckley puede ir perdiendo los papeles progresivamente, y más aún si se hace público que vendrá la misma Jodie Foster a entregar los premios.

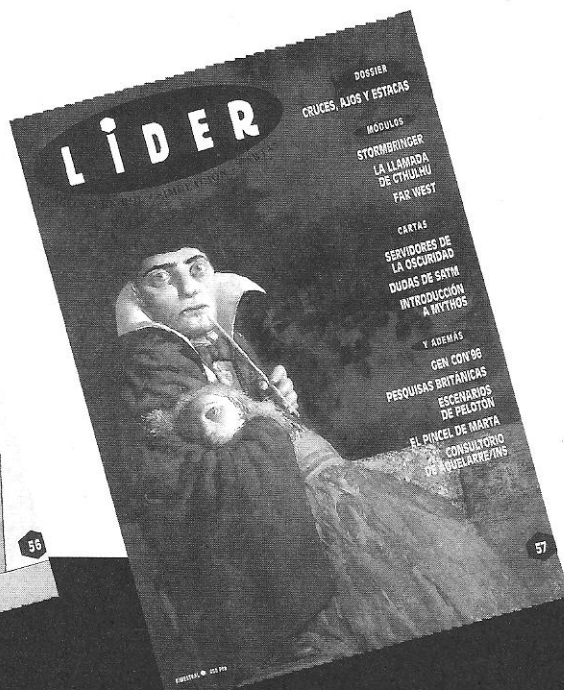
¿Hemos ganado?

Si los PJs tenían la misión de proteger a Forrest, el criterio de victoria es el siguiente:
– El parque es destruido: Defecto, y gordo.
– Hinckley logra escapar, pero el parque no es destruido: Victoria marginal.
– Hinckley es neutralizado sin hacer demasiado ruido: Victoria normal.
– Lo anterior más eliminar a los demás Demonios: Victoria total (y la felicitación de sus superiores).
Si por el contrario los PJs trabajaban para Dominic, el criterio es el siguiente:
– El parque es destruido: Victoria total y Defecto (Forrest se ha metido en un buen lío, pero los PJs se han pasado de la raya).
– Forrest no destroza el parque, pero Hinckley es neutralizado: Victoria marginal (ya habrá otra ocasión, y quizá Dominic vuelva a llamar a los PJs para aprovecharla).
– Lo anterior más eliminar a los otros Demonios: Victoria normal.
– Todo lo anterior más descubrir las irregularidades de Jonás y Baker: Victoria total (y 1 Grado de Dominic si procede).

SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ⬡ recibiendo el primero contrarreembolso (2.370,– ptas. más gastos de envío).
Envía este boletín a LIDER, c/. Recaredo, 2, local 20 - 08005 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________
Dirección: ______________________ Tel.: ______________
Localidad: ______________________ C.P.: ______________

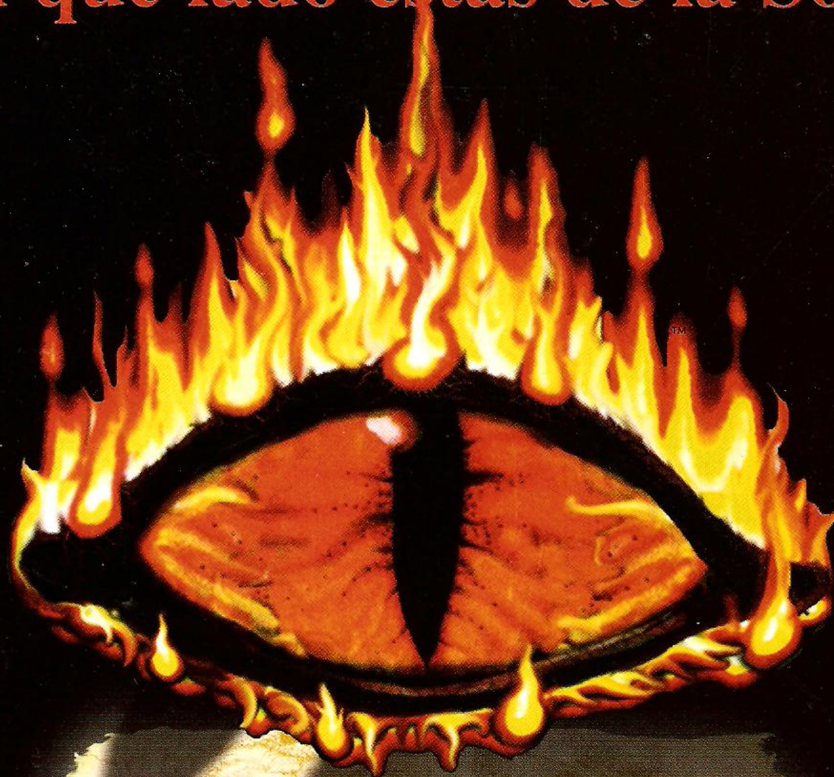
Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

N.º 1 ⬡	N.º 9 ⬡	N.º 17 ⬡	N.º 25 ⬡	N.º 33 ⬡	N.º 41 ⬡	N.º 49 ⬡	N.º 57 ⬡
N.º 2 ⬡	N.º 10 ⬡	N.º 18 ⬡	N.º 26 ⬡	N.º 34 ⬡	N.º 42 ⬡	N.º 50 ⬡	ESP. MAGIC ⬡
N.º 3 ⬡	N.º 11 ⬡	N.º 19 ⬡	N.º 27 ⬡	N.º 35 ⬡	N.º 43 ⬡	N.º 51 ⬡	
N.º 4 ⬡	N.º 12 ⬡	N.º 20 ⬡	N.º 28 ⬡	N.º 36 ⬡	N.º 44 ⬡	Nº. 52 ⬡	
N.º 5 ⬡	N.º 13 ⬡	N.º 21 ⬡	N.º 29 ⬡	N.º 37 ⬡	N.º 45 ⬡	N.º 53 ⬡	
N.º 6 ⬡	N.º 14 ⬡	N.º 22 ⬡	N.º 30 ⬡	N.º 38 ⬡	N.º 46 ⬡	N.º 54 ⬡	
N.º 7 ⬡	N.º 15 ⬡	N.º 23 ⬡	N.º 31 ⬡	N.º 39 ⬡	N.º 47 ⬡	N.º 55 ⬡	
N.º 8 ⬡	N.º 16 ⬡	N.º 24 ⬡	N.º 32 ⬡	N.º 40 ⬡	N.º 48 ⬡	N.º 56 ⬡	

⬡ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Ptas., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

⬡ EUROPA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Ptas.
⬡ AMÉRICA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Ptas.

Elige en qué lado estás de la Sombra...



Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media

el Señor de los anillos
EL OJO SIN PÁRPADO

Edición Limitada de Barajas y Sobres

"Y al corazón de la tempestad, con un grito que traspasó todos los otros ruidos, desgarrando las nubes, llegaron los Nazgûl... y todos llevaban marcada a fuego la inmunda insignia del Ojo sin Párpado..."
– El Retorno del Rey, El Señor de los Anillos – J.R.R. Tolkien



Reglas completas para jugar con *El Ojo sin Párpado* de forma independiente o como expansión para *El Señor de los Anillos-SATM*



JOC INTERNACIONAL S.A. Sant Hipòlit, 20 08030 Barcelona España *info*JOC T. (93) 345 85 65